SONY

4-486-360-**53** (1)

Video Projector

Istruzioni per l’uso

Leggere attentamente questo manuale e la Guida rapida all’uso in dotazione prima di utilizzare l’unità, e conservarli per riferimenti futuri.

VPL-VW1100ES

4K SXRD Silicon X-tal Reflective Display HDMI

Indice

Ubicazione dei comandi

Lato anteriore/destro 4
Lato posteriore/inferiore 5
Telecomando 6

Collegamenti e preparazioni

Preparazione 1: Installazione dell'unità 7
Installazione dell'unità 7
Preparazione 2: Regolazione della posizione dell'immagine 8
Preparazione 3: Collegamento dell'Unità 13
Collegamento a un videoregistratore 13
Collegamento a un computer 15
Collegamento a un Trasmettitore Sincronizzato 3D 16

Proiezione

Proiezione dell'immagine 17
Spegnimento dell'alimentazione 18
Visione delle immagini video 3D 18
Utilizzo degli occhiali 3D 19
Caricamento degli occhiali 3D ...21
Utilizzo di Posiz. Immagine 21
Selezione del formato in base al segnale video 23
Selezione della modalità di visualizzazione dell'immagine 26
Uso del software "ImageDirector3" per regolare la qualità dell'immagine 27

Uso dei menu

Funzionamento tramite i menu 28
Menu Immagine 30
Menu Schermo 36
Menu Impostazione 39
Menu Funzione 41
Menu Installazione 45
Menu Informazioni 48
Informazioni sulle memorie preimpostate numerate 48

Uso delle funzionalità di rete

Visualizzazione della finestra di controllo dell'unità con un browser Web 50
Funzionamento della finestra di controllo 51
Selezione delle pagine 51
Impostazione delle restrizioni di accesso 51
Verifica delle informazioni relative all'unità 51
Gestione dell'unità da un computer 51
Utilizzo della funzione rapporto di posta elettronica 52

Altro

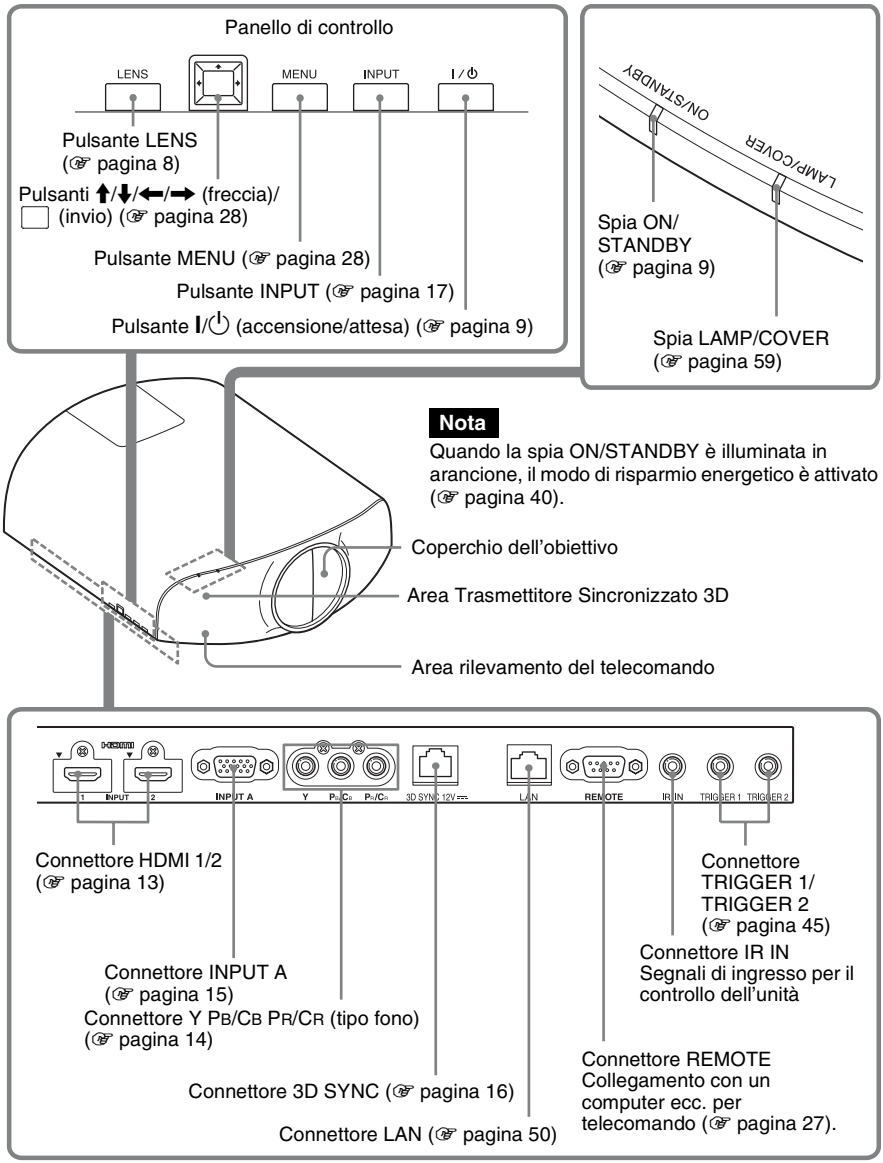
Informazioni sul Controllo per HDMI 54
Informazioni sulla specifica DCI 55
Informazioni su x.v.Color 55

Informazioni sulla funzione 3D simulato 55
Risoluzione dei problemi 56
Spie di avvertenza 59
Elenchi dei messaggi 60
Sostituzione della lampada e pulizia dei fori di ventilazione (aspirazione) 62
Pulizia 65
Caratteristiche tecniche 66
Segnali preimpostati 67
Segnali di ingresso e voci regolabili/impostabili 71
Segnali 3D compatibili 73
Segnali 3D e regolazione/impostazione delle voci 73
Modo formato 74
Condizioni di memorizzazione delle voci regolabili/impostabili 75
Distanza di proiezione e valori spostamento obiettivo 78
Dimensioni 82
Indice 85

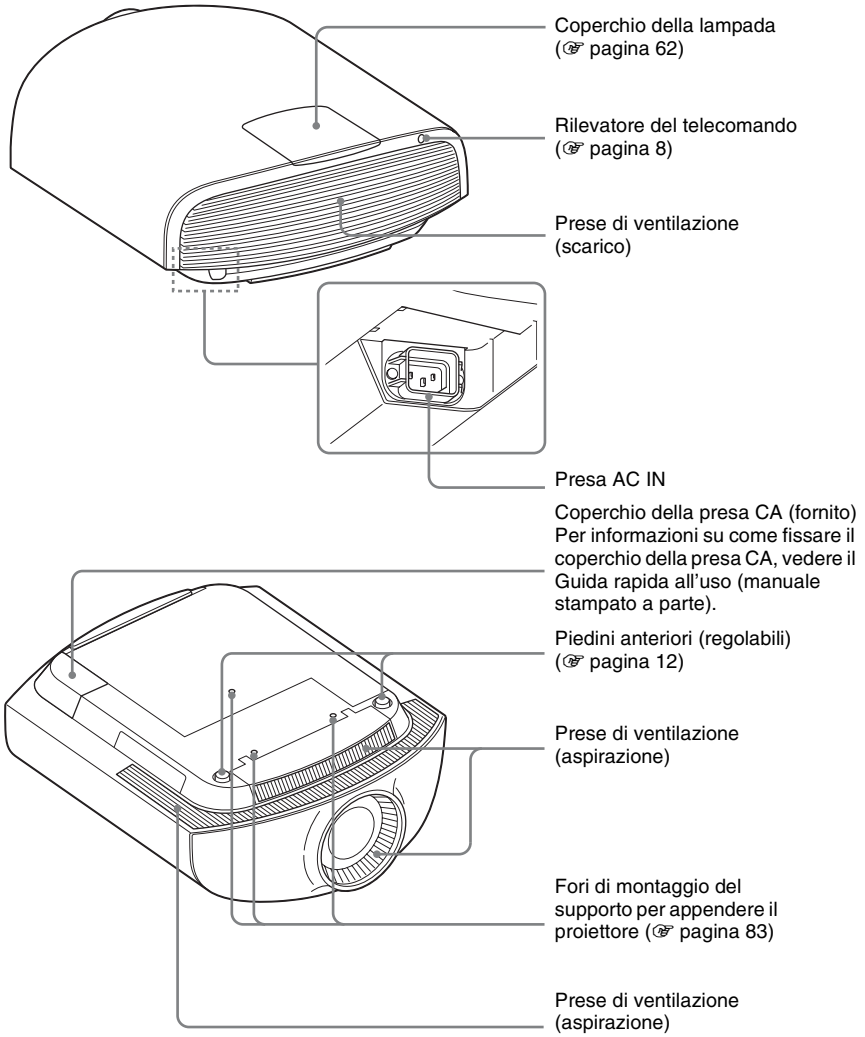
Ubicazione dei comandi

Lato anteriore/destro

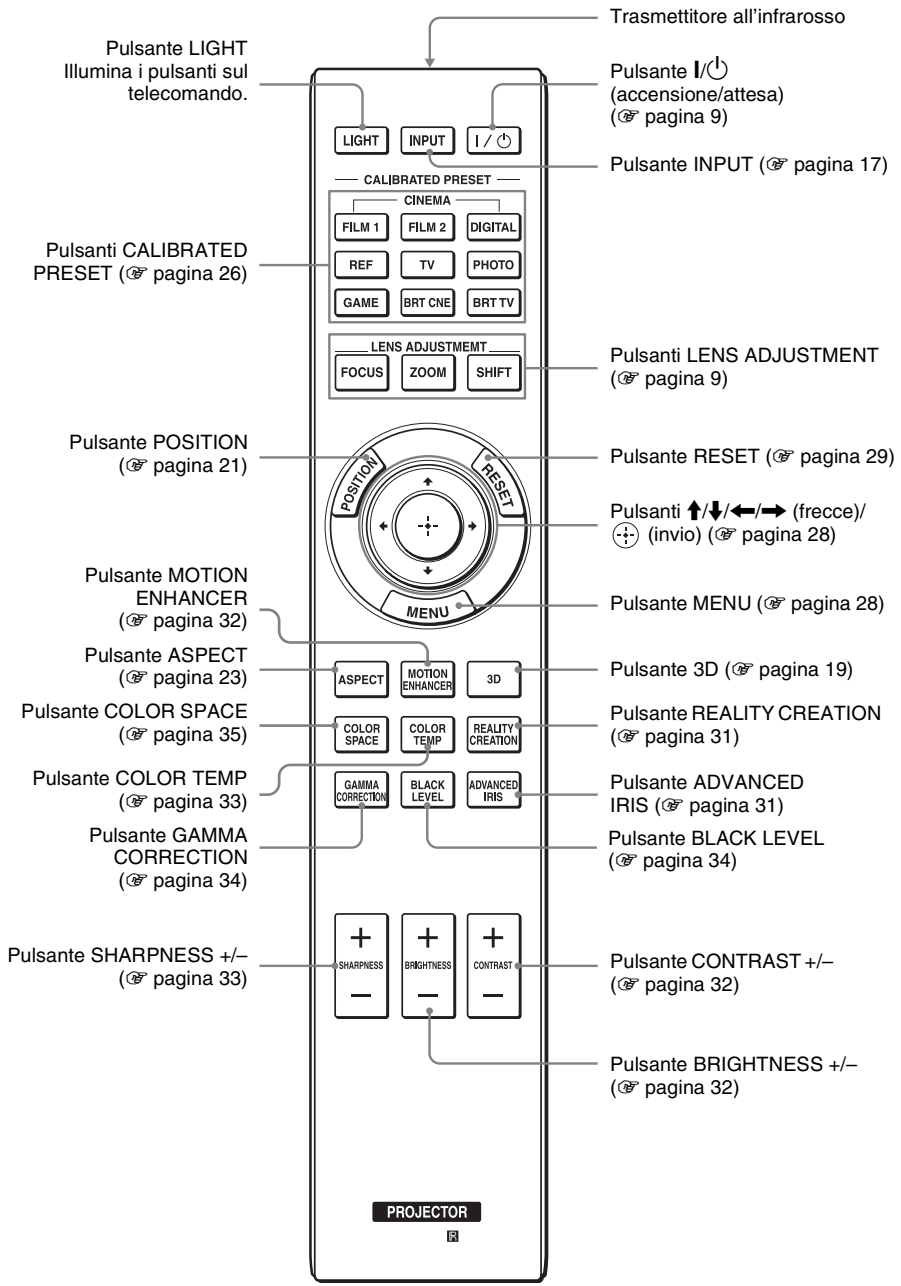
Per utilizzare l'unità è possibile usare i pulsanti sul panello di controllo con gli stessi nomi di quelli sul telecomando.


Panello di controllo
LENS
MENU
INPUT
I / ⏻
Pulsante LENS (☞ pagina 8)
Pulsanti ↑/↓/←/→ (freccia)/ (invio) (☞ pagina 28)
Pulsante MENU (☞ pagina 28)
Pulsante INPUT (☞ pagina 17)
Pulsante I/⏻ (accensione/attesa) (☞ pagina 9)
ON/STANDBY
LAMP/COVER
Spia ON/ STANDBY (☞ pagina 9)
Spia LAMP/COVER (☞ pagina 59)
Nota
Quando la spia ON/STANDBY è illuminata in arancione, il modo di risparmio energetico è attivato (☞ pagina 40).
Coperchio dell'obiettivo
Area Trasmettitore Sincronizzato 3D
Area rilevamento del telecomando
INPUT A
3D SYNC 12V
LAN
REMOTE
IR IN
TRIGGER 1
TRIGGER 2
Connettore HDMI 1/2 (☞ pagina 13)
Connettore INPUT A (☞ pagina 15)
Connettore Y PB/CB PR/CR (tipo fono) (☞ pagina 14)
Connettore 3D SYNC (☞ pagina 16)
Connettore LAN (☞ pagina 50)
Connettore REMOTE Collegamento con un computer ecc. per telecomando (☞ pagina 27).
Connettore IR IN Segnali di ingresso per il controllo dell'unità
Connettore TRIGGER 1/ TRIGGER 2 (☞ pagina 45)

Lato posteriore/inferiore


Coperchio della lampada (☞ pagina 62)
Rilevatore del telecomando (☞ pagina 8)
Prese di ventilazione (scarico)
Presa AC IN
Coperchio della presa CA (fornito) Per informazioni su come fissare il coperchio della presa CA, vedere il Guida rapida all'uso (manuale stampato a parte).
Piedini anteriori (regolabili) (☞ pagina 12)
Prese di ventilazione (aspirazione)
Fori di montaggio del supporto per appendere il proiettore (☞ pagina 83)
Prese di ventilazione (aspirazione)

Telecomando



Collegamenti e preparazioni

Questa sezione contiene le istruzioni per l'installazione dell'unità e dello schermo, il collegamento dell'apparecchiatura dalla quale effettuare la proiezione dell'immagine ecc.

Preparazione 1: Installazione dell'unità

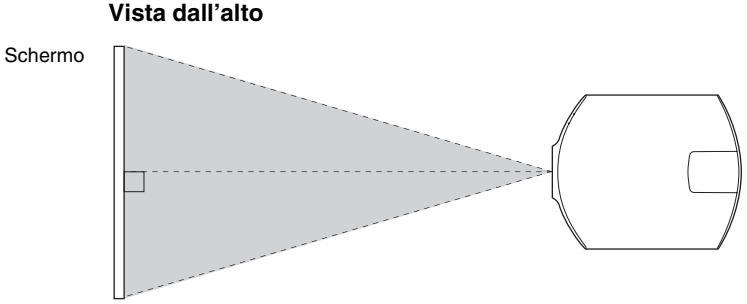
La funzione di spostamento dell'obiettivo permette una maggiore flessibilità di posizionamento dell'unità per una facile visualizzazione delle immagini.

Installazione dell'unità

La distanza di installazione fra l'unità e uno schermo varia in funzione delle dimensioni dello schermo o dall'eventuale uso delle funzioni di spostamento dell'obiettivo. Installare questa unità in modo da riempire la dimensione dello schermo. Per informazioni sulla distanza tra l'unità e lo schermo (distanza di proiezione) e la dimensione del video proiettato, vedere "Distanza di proiezione e valori spostamento obiettivo" (☞ pagina 78).

1 Posizionare l'unità parallelamente allo schermo.

Vista dall'alto



2 Proiettare un'immagine sullo schermo e regolarla in modo che rientri nello schermo (☞ pagina 8).

Nota

Se si utilizza uno schermo con una superficie non uniforme, talvolta potrebbero apparire sullo schermo delle righe in funzione della distanza fra lo schermo e l'unità o dell'ingrandimento dello zoom. Non si tratta di un malfunzionamento dell'unità.

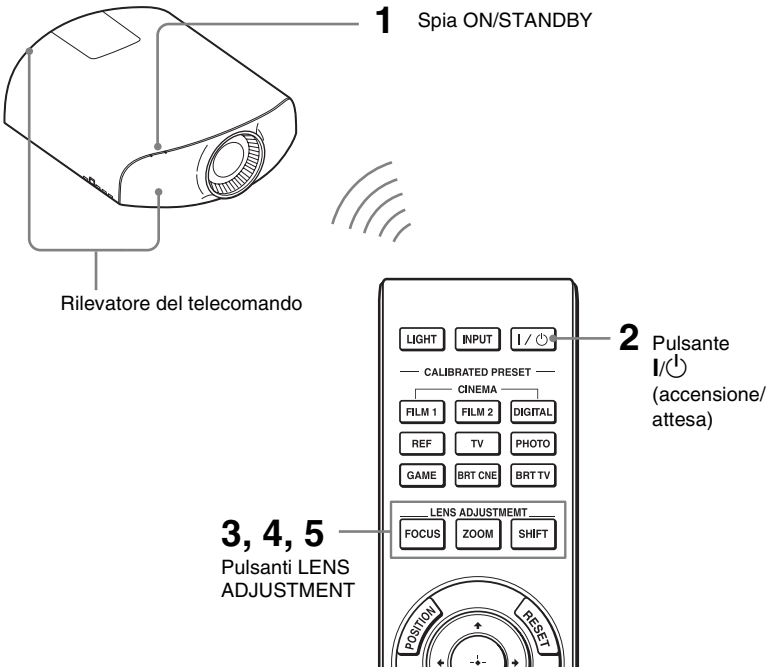
Quando si installa l'unità sul soffitto

Per i rivenditori

Utilizzare il supporto per appendere il proiettore Sony PSS-H10 e prendere provvedimenti per evitarne la caduta utilizzando cavi, e così via.
Per informazioni, consultare il manuale di installazione per rivenditori del PSS-H10.

Preparazione 2: Regolazione della posizione dell'immagine

Proiettare un'immagine sullo schermo, quindi regolare la posizione dell'immagine.



Suggerimenti

- I pulsanti I/⏻ (accensione/attesa), INPUT, MENU e ↑/↓/←/→/□ (joystick) sul pannello laterale dell'unità hanno la stessa funzione dei pulsanti sul telecomando. Il funzionamento del pulsante LENS è analogo a quello del pulsante LENS ADJUSTMENT (FOCUS, ZOOM, SHIFT) del telecomando.
- Quando si regola l'obiettivo, a ogni pressione del pulsante LENS sull'unità, la funzione di regolazione obiettivo passa tra "Fuoco obiett.", "Zoom obiettivo" e "Spost. obiett.".

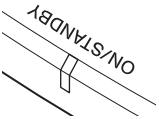
FOCUS → ZOOM → SHIFT

Nota

In funzione della posizione di installazione dell'unità, potrebbe non essere possibile controllarla con il telecomando. In questo caso, puntare il telecomando al rilevatore del telecomando dell'unità o allo schermo.

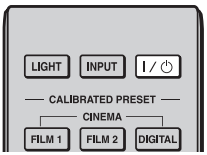
1 Dopo aver collegato il cavo di alimentazione c.a. all'unità, collegarlo a una presa della rete elettrica.

La spia ON/STANDBY si illumina in rosso e l'unità passa nel modo di attesa.

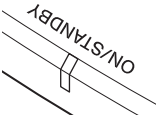


Si illumina in rosso.

2 Premere il pulsante I/⏻ (accensione/attesa) per accendere l'unità.



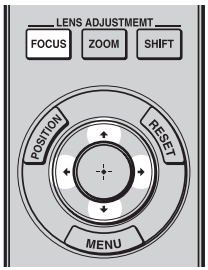
Il coperchio dell'obiettivo si aprirà. La spia ON/STANDBY lampeggia in verde, quindi si illumina in verde.

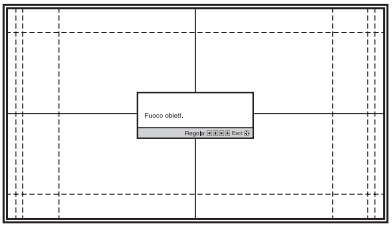


Lampeggia per decine di secondi in verde, quindi si illumina in verde.

3 Regolare la messa a fuoco.

Premere il pulsante LENS ADJUSTMENT (FOCUS) per visualizzare la finestra di regolazione Fuoco obiett. (modello di prova). Regolare quindi la messa a fuoco dell'immagine premendo i pulsanti ↑/↓/←/→.





Suggerimento

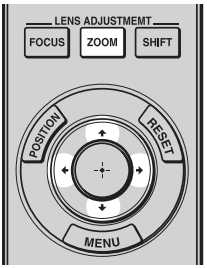
Quando "Contr. obiett." è impostato su "Disin." nel menu Installazione 🔧, non è possibile regolare la messa a fuoco, la dimensione immagine o la posizione corretta premendo i pulsanti FOCUS, ZOOM o SHIFT (☞ pagina 45).
Se "Modello di prova" è impostato su "Disin." nel menu Funzione, il modello di prova non viene visualizzato (☞ pagina 44).

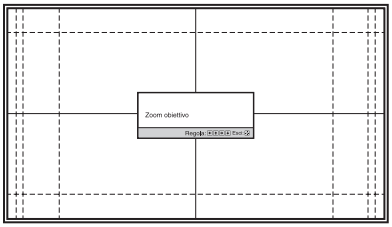
Nota

Regolare l'obiettivo tramite i pulsanti sul telecomando o sul pannello di controllo dell'unità. Non effettuare mai delle regolazioni ruotando direttamente l'obiettivo con la mano, per evitare danni e guasti dell'unità.

4 Regolare la dimensione dell'immagine.

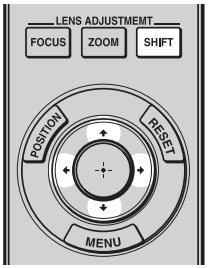
Premere il pulsante LENS ADJUSTMENT (ZOOM) per visualizzare la finestra di regolazione Zoom obiettivo (motivo di prova). Regolare quindi la dimensione dell'immagine premendo i pulsanti ↑/↓/←/→.
Per ingrandire l'immagine, premere ↑/→.
Per ridurre l'immagine, premere ↓/←.

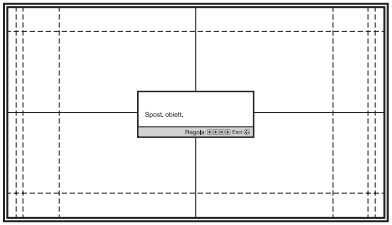




5 Regolare la posizione dell'immagine.

Premere il pulsante LENS ADJUSTMENT (SHIFT) per visualizzare la finestra di regolazione Spost. obiett. (motivo di prova). Regolare quindi alla corretta posizione dell'immagine premendo i pulsanti ↑/↓/←/→.





Suggerimento

Il modello di prova scompare quando non vengono eseguite operazioni per un minuto. Premendo il pulsante ⊕, il modello di prova scompare.

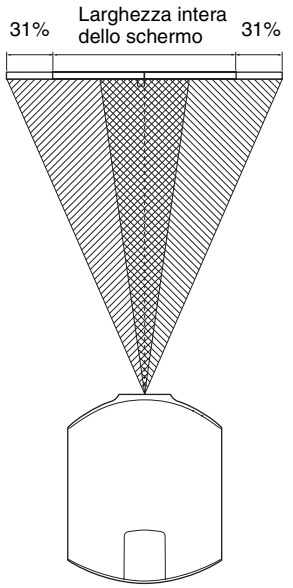
Nota

Quando si regola la posizione della finestra, non toccare l'unità obiettivo, in caso contrario le dita potrebbero venire pizzicate dalle parti in movimento.

Regolazione della posizione orizzontale

Premere ←/→.

L'immagine proiettata sullo schermo si sposta a destra o a sinistra al massimo del 31% della larghezza dello schermo rispetto al centro dell'obiettivo.



Vista dall'alto

: posizione dell'immagine quando spostata a sinistra al massimo

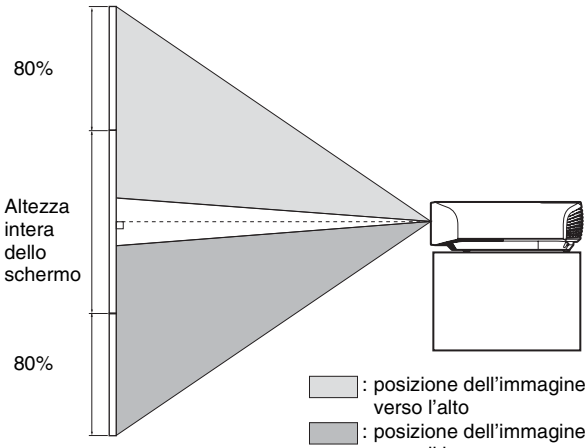
: posizione dell'immagine quando spostata a destra al massimo

Regolazione della posizione verticale

Premere ↑/↓.

L'immagine proiettata sullo schermo si sposta verso l'alto o verso il basso al massimo dell'80% dell'altezza dello schermo rispetto al centro dell'obiettivo.

Vista laterale

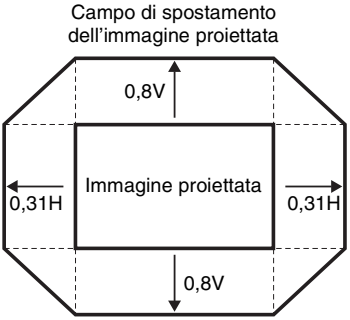


: posizione dell'immagine quando spostata al massimo verso l'alto

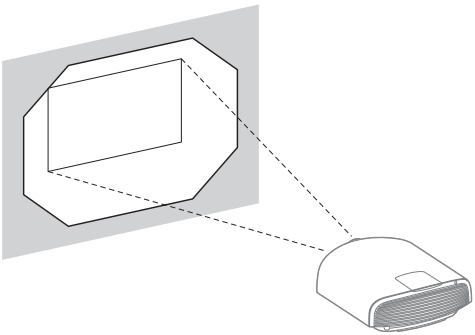
: posizione dell'immagine quando spostata al massimo verso il basso

Nota

Il campo di spostamento dell'immagine proiettata sullo schermo può essere regolato solo all'interno dell'area ottagonale illustrata in seguito. Per ulteriori informazioni, vedere "Distanza di proiezione e valori spostamento obiettivo" (☞ pagina 78).

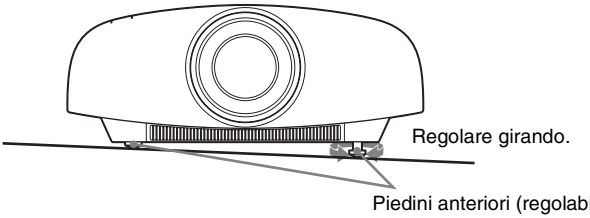


H: ampiezza dell'immagine proiettata
V: altezza dell'immagine proiettata



Regolazione dell'inclinazione della superficie di installazione

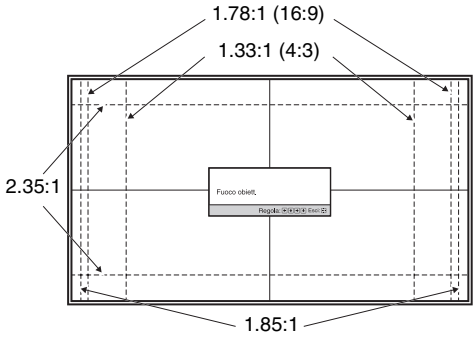
Se l'unità è installata su una superficie irregolare, usare i piedini anteriori (regolabili) per metterla in piano.



Note

- Se si inclina l'unità verso l'alto o il basso, l'immagine proiettata potrebbe risultare trapezoidale.
- Fare attenzione a non incastrare le dita quando si ruotano i piedini anteriori (regolabili).

Finestra di regolazione obiettivo (schema di riferimento)



Le linee tratteggiate mostrano le dimensioni dello schermo per ogni formato.

Preparazione 3: Collegamento dell'Unità

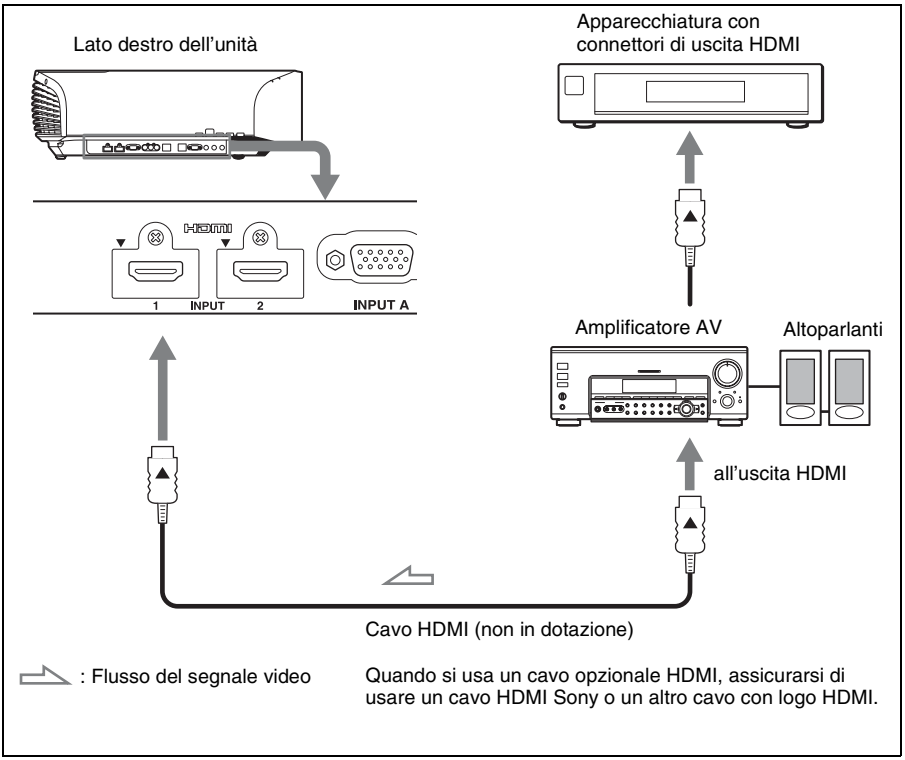
Effettuare i collegamenti osservando quanto segue:

- Spegnere tutte le apparecchiature prima di effettuare qualsiasi collegamento.
- Usare cavi adatti a ciascun collegamento.
- Inserire correttamente le spine dei cavi; se il collegamento delle spine non è corretto, potrebbe verificarsi un malfunzionamento oppure la qualità dell'immagine potrebbe essere scadente. Per scollegare un cavo, afferrare la spina senza tirare il cavo stesso.
- Consultare le istruzioni d'uso dell'apparecchiatura collegata.

Collegamento a un videoregistratore

Collegamento ad apparecchiatura con connettori di uscita video HDMI

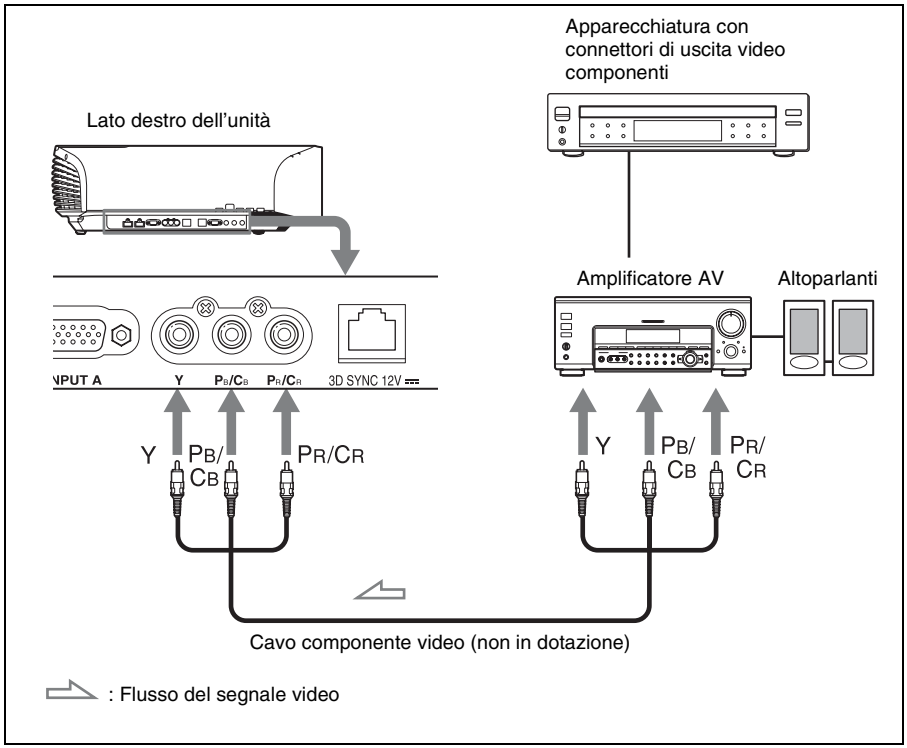
È possibile ottenere un'immagine di qualità migliore collegando all'ingresso HDMI dell'unità un lettore/registratore DVD, lettore/registratore di Blu-ray Disc o PlayStation® dotato di uscita HDMI. Inoltre, se si dispone di un'apparecchiatura compatibile con il Controllo per HDMI, è possibile usare l'unità in modo sincronizzato con tale apparecchiatura. Per i dettagli, vedere "Imp. HDMI" del menu Funzione (☞ pagina 42) e "Informazioni sul Controllo per HDMI" (☞ pagina 54).



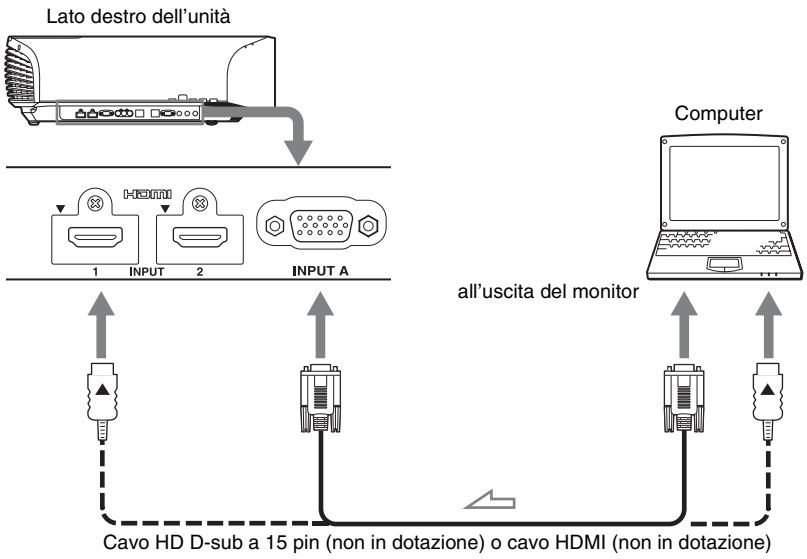
Note

- Usare un cavo HDMI ad alta velocità. Con un cavo HDMI standard le immagini di 1080p, DeepColor, le immagini video 3D e 4K potrebbero non essere visualizzate correttamente.
- Quando si collega un cavo HDMI all'unità, verificare che il simbolo ▼ nella parte superiore dell'ingresso HDMI dell'unità corrisponda al simbolo ▲ sul connettore del cavo.
- Se l'immagine dall'apparecchiatura collegata all'unità tramite un cavo HDMI non è distinta, verificare le impostazioni dell'apparecchiatura collegata.

Collegamento ad apparecchiatura con connettori di uscita video componenti



Collegamento a un computer

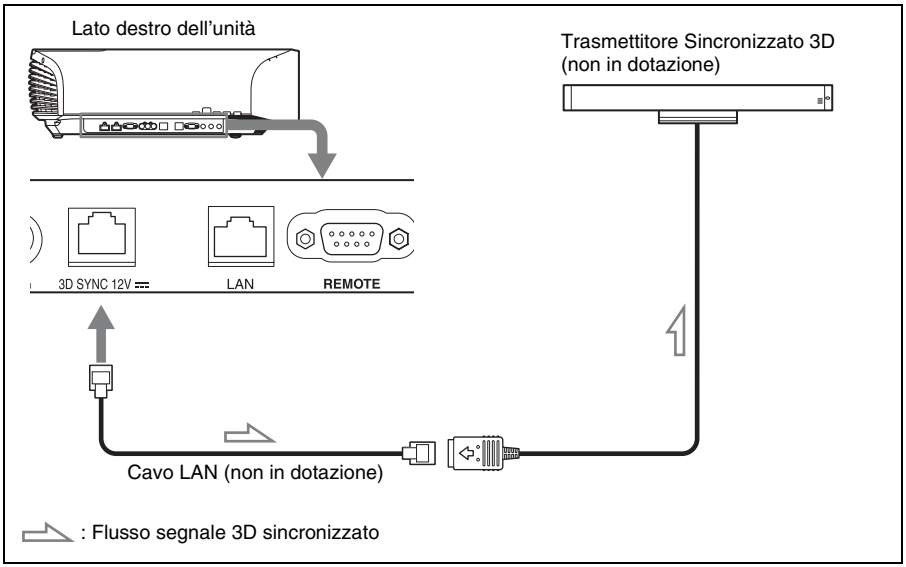

Lato destro dell'unità
HDMI
1
INPUT
2
INPUT A
Computer
all'uscita del monitor
Cavo HD D-sub a 15 pin (non in dotazione) o cavo HDMI (non in dotazione)
: Flusso del segnale video
Quando si usa un cavo opzionale HDMI, assicurarsi di usare un cavo HDMI Sony o un altro cavo con logo HDMI.

Note

- Usare un cavo ad alta velocità HDMI. Con un cavo HDMI standard, le immagini dei video 1080p potrebbero non venire visualizzate correttamente.
- Quando si collega un cavo HDMI, verificare che il simbolo ▼ nella parte superiore dell'ingresso HDMI dell'unità corrisponda al simbolo ▲ sul connettore del cavo.
- Se si imposta il computer, come per esempio un notebook, per trasmettere il segnale video sia al display del computer, sia a questa apparecchiatura, l'immagine su quest'ultima potrebbe non essere visualizzata correttamente. Impostare il computer in modo che trasmetta il segnale video solo al monitor esterno.
  Per i dettagli, fare riferimento alle istruzioni d'uso fornite con il computer. Per le impostazioni del computer, fare riferimento al produttore del computer.
- Se l'immagine dall'apparecchiatura collegata all'unità tramite un cavo HDMI non è distinta, verificare le impostazioni dell'apparecchiatura collegata.

Collegamento a un Trasmettitore Sincronizzato 3D

Questa unità incorpora un Trasmettitore Sincronizzato 3D. In base all'ambiente di installazione dell'unità, gli occhiali 3D potrebbero non ricevere correttamente i segnali 3D dal Trasmettitore Sincronizzato 3D incorporato nell'unità. In tal caso, collegare un Trasmettitore Sincronizzato 3D opzionale e collocarlo in prossimità della propria posizione di visione.



Suggerimento

Collocare il Trasmettitore Sincronizzato 3D opzionale rivolto direttamente verso gli occhiali 3D. Inoltre, per stabilizzare il funzionamento degli occhiali 3D, si consiglia di collocare il Trasmettitore Sincronizzato 3D in prossimità della propria posizione di visione.

Note

- Il connettore 3D SYNC è dedicato al Trasmettitore Sincronizzato 3D opzionale. Non collegare computer o altri dispositivi di rete per evitare malfunzionamenti.
- Si può utilizzare un trasmettitore sincronizzato 3D separato dall'unità, mediante un cavo opzionale LAN (di tipo diretto).
  Se l'ambiente di utilizzo subisce continue interferenze di una particolare frequenza, i segnali dell'immagine 3D e degli occhiali 3D di sincronizzazione potrebbero disperdersi. In tal caso, utilizzare un cavo LAN classificato Categoria 7.
  Per visualizzare immagini 3D in un ambiente con interferenze ancora maggiori, utilizzare il trasmettitore incorporato.
- Accertarsi di utilizzare un cavo di lunghezza pari a 15 metri, non utilizzare prolunghe. Tenere il cavo LAN il più distante possibile da qualsiasi cavo di alimentazione CA.
- All'unità deve essere collegato solo un Trasmettitore Sincronizzato 3D. Diversamente potrebbero verificarsi problemi di funzionamento.
- Quando è collegata al Trasmettitore Sincronizzato 3D, la funzione Trasmettitore Sincronizzato 3D dell'unità si disattiva. Non è possibile usare entrambi i dispositivi contemporaneamente.

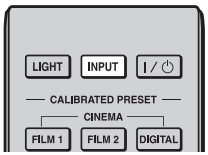
Proiezione

Questa sezione descrive come utilizzare l'unità per visualizzare l'immagine dall'apparecchiatura collegata all'unità. Descrive anche come regolare a piacere la qualità dell'immagine.

Proiezione dell'immagine

1 Accendere l'unità e l'apparecchiatura ad essa collegata.

2 Premere INPUT per visualizzare sullo schermo gli ingressi disponibili.



3 Selezionare l'apparecchiatura della quale visualizzare le immagini.

Premere ripetutamente INPUT oppure premere ↑/↓/⊕ (invio) per selezionare l'apparecchiatura di cui proiettare le immagini.

Esempio: Per visualizzare l'immagine dall'apparecchiatura video collegata al connettore HDMI 1 di questa unità.

Per visualizzare l'immagine da	Premere INPUT per visualizzare
Apparecchiatura RGB collegata al connettore INPUT A	Ingresso A
Apparecchiatura componente collegata al connettore Y PB/CB PR/CR	Componenti
Apparecchiatura collegata al connettore HDMI 1	HDMI 1
Apparecchiatura collegata al connettore HDMI 2	HDMI 2

Suggerimenti

- Se "Ricer. ingr. aut." del menu Funzione è impostata su "Inser." verranno visualizzati solo gli ingressi sui quali è presente un segnale attivo.
- Quando "Stato" è impostato su "Disin." nel menu Impostazione, gli ingressi disponibili non sono visualizzati. Per passare in sequenza da un terminale di ingresso al successivo, premere il pulsante INPUT.
- Se "Controllo per HDMI" è impostato su "Inser." nel menu Funzione, viene automaticamente visualizzato l'ingresso corrispondente al connettore sul quale è attivo un segnale e il funzionamento è sincronizzato con il funzionamento dell'apparecchiatura collegata all'ingresso HDMI 1 o HDMI 2 dell'unità. (Solo quando l'apparecchiatura collegata è compatibile con il controllo HDMI.)

Spegnimento dell'alimentazione

1 Premere il pulsante I/⏻ (accensione/attesa).

Sullo schermo appare il messaggio "DISATTIVARE?".

2 Premere di nuovo il pulsante I/⏻ (accensione/attesa) prima che il messaggio scompaia.

La protezione della lente si chiude. Fare attenzione che le dita o qualche oggetto non restino incastrati.
La spia ON/STANDBY lampeggia in verde e la ventola continua a girare per ridurre il calore interno. Innanzi tutto la spia ON/STANDBY lampeggia rapidamente e contemporaneamente non sarà possibile accendere la spia ON/STANDBY con il pulsante **I/⏻** (accensione/attesa).

La ventola si arresta e la spia ON/STANDBY passa da luce verde lampeggiante a rosso fisso.

Questo indica lo spegnimento completo dell'alimentazione. È ora possibile rimuovere il cavo di alimentazione.

Nota

Non scollegare mai il cavo di alimentazione mentre l'indicatore lampeggia.

È possibile spegnere l'unità tenendo premuto il pulsante **I/⏻** (accensione/attesa) per circa 1 secondo, invece di eseguire la procedura precedentemente indicata.

Visione delle immagini video 3D

È possibile godere la visione di straordinarie immagini video 3D, come giochi 3D e Blu-ray Discs 3D, usando gli occhiali 3D forniti.

1 Accendere l'apparecchiatura HDMI per la compatibilità 3D collegata all'unità, quindi riprodurre i contenuti 3D.

Per informazioni dettagliate sulla riproduzione di contenuti 3D, fare riferimento alle istruzioni per l'uso dell'apparecchiatura collegata.

2 Accendere l'unità e proiettare l'immagine video 3D sullo schermo.

Per informazioni dettagliate sulla proiezione delle immagini, fare riferimento a "Proiezione dell'immagine" (☞ pagina 17).

3 Accendere gli occhiali 3D e accertarsi di indossarli in modo confortevole.

Per informazioni dettagliate sull'uso degli occhiali 3D, fare riferimento a "Utilizzo degli occhiali 3D" (☞ pagina 19).

Suggerimenti

- L'impostazione predefinita per "Sel. visualizz. 2D-3D" è "Auto" per consentire la proiezione automatica di immagini video 3D quando l'unità rileva segnali 3D.
- Per convertire immagini video 3D in immagini video 2D, impostare "Sel. visualizz. 2D-3D" su "2D" (☞ pagina 41).

Note

- Può non essere possibile visualizzare un'immagine video 3D, a seconda del tipo di segnale. Impostare "Sel. visualizz. 2D-3D" su "3D" e "Formato 3D" su "Fianco a fianco" oppure "Sotto-sopra" in base al formato del contenuto 3D da vedere (☞ pagina 41).
- Utilizzare gli occhiali 3D entro la portata di comunicazione (☞ pagina 20).

- È possibile visualizzare immagini video 3D solo in presenza di segnali dall'ingresso HDMI. Quando si collega un'apparecchiatura 3D, per esempio un gioco 3D o un lettore Blu-ray Disc 3D all'unità, utilizzare un cavo HDMI.
- Fra le persone singole possono esserci differenze nella percezione delle immagini video 3D.
- Se la temperatura ambientale è bassa, è possibile che l'effetto 3D risulti ridotto.

Regolazione/impostazione delle funzionalità 3D

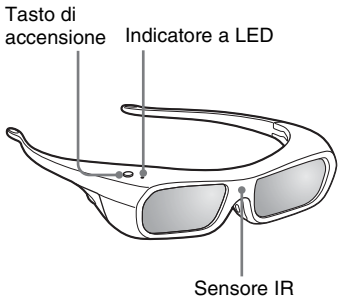
È possibile regolare/impostare le funzionalità 3D premendo il pulsante 3D sul telecomando o con "Impostazioni 3D" del menu Funzione . Per informazioni dettagliate fare riferimento a "Impostazioni 3D" (☞ pagina 41).

Utilizzo degli occhiali 3D

Gli occhiali 3D ricevono segnali dal Trasmettitore Sincronizzato 3D incorporato nella parte anteriore dell'unità che vengono riflessi sugli occhiali dallo schermo. Quando si visualizzano le immagini video 3D indossando gli occhiali 3D, posizionarsi davanti allo schermo in linea retta.

1 Premere il pulsante di alimentazione sugli occhiali 3D.

L'Indicatore a LED si accende con luce verde.



2 Indossare gli occhiali 3D.

3 Girarsi verso lo schermo.

Precauzioni per l'uso

Gli occhiali 3D ricevono segnali infrarossi inviati dal Trasmettitore Sincronizzato 3D incorporato nella parte anteriore dell'unità e riflessi sugli occhiali dallo schermo.
Possono verificarsi malfunzionamenti se:
– Gli occhiali 3D non sono posizionati frontalmente rispetto al lo schermo
– Degli oggetti si interpongono tra gli occhiali 3D e lo schermo
– La posizione di visione è troppo lontana dallo schermo o la distanza tra l'unità e lo schermo è troppo elevata
– Nelle vicinanze sono presenti altri dispositivi di comunicazione a infrarossi

Portata di comunicazione degli occhiali 3D

Le figure A e B seguenti indicano la portata di comunicazione degli occhiali 3D. Se si cerca di visionare le immagini video 3D a una distanza superiore alla portata di comunicazione o di installare l'unità al di fuori della portata di comunicazione, gli occhiali 3D potrebbero non essere in grado di visualizzare correttamente le immagini. Inoltre, gli angoli praticabili e la distanza variano in base al tipo di schermo, all'ambiente della stanza e all'ambiente di installazione dell'unità.

Figura A: distanza di comunicazione segnale sinc. 3D (Campo di spostamento: 0,5 V)

Vista laterale

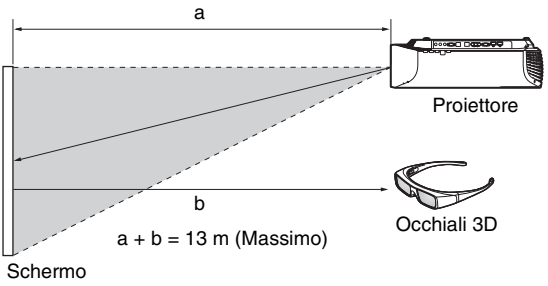
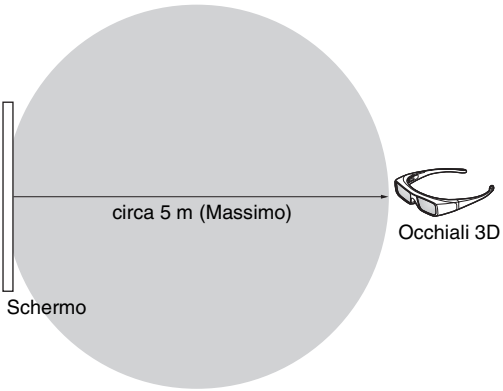


Figura B: portata di comunicazione degli occhiali 3D (La figura mostra la distanza tra lo schermo e il proiettore a 8 m.)

Visione dall'alto o laterale



Caricamento degli occhiali 3D

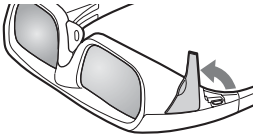
Per evitare il deterioramento della batteria, caricare la batteria almeno una volta ogni sei mesi o una volta all'anno.

1 Spegnere gli Occhiali 3D.

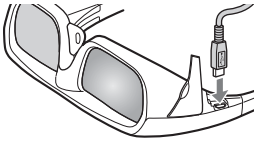
2 Accendere il dispositivo USB* da collegare.

3 Collegare gli Occhiali 3D al dispositivo USB con il cavo USB fornito in dotazione.

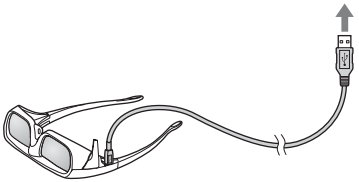
① Aprire il coperchio.



② Collegare il cavo USB.



③ Collegare al dispositivo USB.



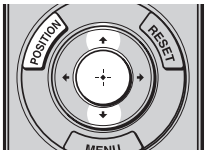
- Una volta collegato questo prodotto a un dispositivo USB mediante il cavo USB, inizia il caricamento del prodotto. (Durante il caricamento, l'indicatore a LED è giallo.)
- In caso di accensione del prodotto durante il caricamento della pila, il caricamento viene interrotto. (Durante il funzionamento l'indicatore è verde.)

* USB2.0 o successivo, tipo A (femmina)

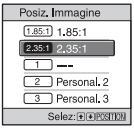
Utilizzo di Posiz. Immagine

È possibile memorizzare fino a cinque impostazioni dell'obiettivo (messa a fuoco, dimensione finestra, posizione finestra) e formato ed è possibile richiamare tali impostazioni.

1 Premere il pulsante POSITION.



Viene visualizzata la tavolozza di selezione Posiz. Immagine.



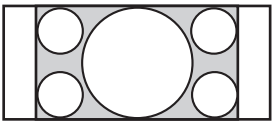
2 Premere ripetutamente il pulsante POSITION oppure premere i pulsanti ↑/↓/⊕ per selezionare la posizione.

Le impostazioni della posizione selezionata vengono richiamate. Memorizzare o eliminare le impostazioni obiettivo in "Posiz. Immagine " del menu Schermo (☞ pagina 36).

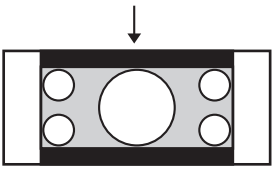
Una posizione in cui non è memorizzata una impostazione obiettivo viene visualizzata con "---".

Immagine dell’obiettivo in spostamento

Nell’esempio che segue, le immagini di formato 1.78:1 (16:9) e 2.35:1 vengono proiettate su uno schermo 2.35:1.

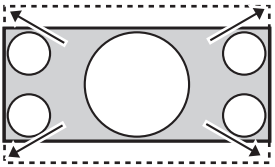


Con un’immagine 1.78:1 (16:9) in ingresso



Con un’immagine 2.35:1 in ingresso

Premere il pulsante POSITION.



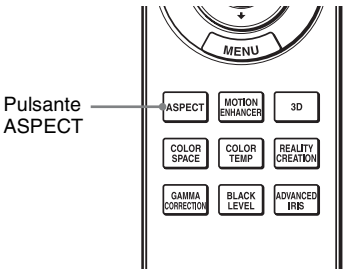
L’immagine 2.35:1 si espande fino a riempire lo schermo.

Note

- Dopo aver selezionato e confermato la posizione dell’obiettivo, quest’ultimo inizia a spostarsi. Non toccare l’obiettivo né posizionare oggetti in prossimità per non provocare lesioni o malfunzionamento.
- Se si preme uno dei pulsanti sull’unità durante lo spostamento dell’obiettivo, quest’ultimo si arresta. In questo caso, selezionare di nuovo la posizione o regolare manualmente l’obiettivo.
- La funzione Posiz. Immagine potrebbe non riprodurre con precisione le impostazioni obiettivo.
- Quando si utilizza l’angolo sotteso dello schermo di due o più formati con lo zoom obiettivo, installare l’unità entro i parametri specificati facendo riferimento a “Distanza di proiezione” (☞ pagina 79). Con alcune posizioni di impostazione, la gamma di spostamento dell’obiettivo può restringersi, anche se l’unità viene installata entro i parametri specificati.

Selezione del formato in base al segnale video

È possibile selezionare il formato più adatto al segnale video ricevuto.



Premere ASPECT.

Ogni volta che si preme il pulsante, è possibile selezionare l'impostazione di "Formato".
È anche possibile selezionare questa modalità utilizzando il menu (☞ pagina 37).

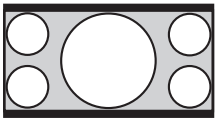
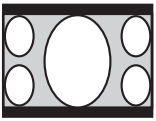
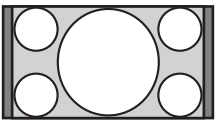
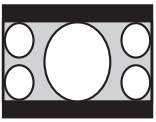
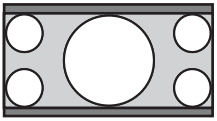
Immagine originale	Impostazione consigliata e immagini risultanti
 1.85:1  1.85:1 compresso	**1.85:1 Zoom** 
 2.35:1  2.35:1 compresso	**2.35:1 Zoom** 

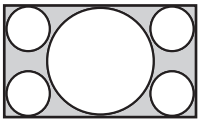
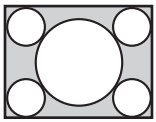
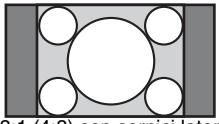
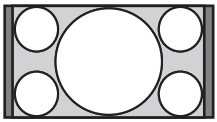
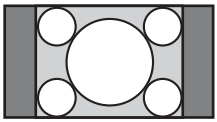
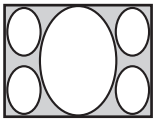
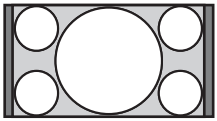
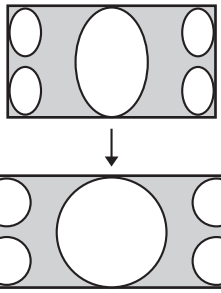
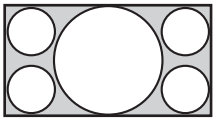
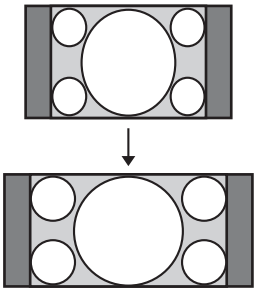
Immagine originale	Impostazione consigliata e immagini risultanti
 1.78:1 (16:9)  1.33:1 (4:3)  1.33:1 (4:3) con cornici laterali	**Normale**  
 Compresso	**Allunga** 
 2.35:1	**Allung. V**  Quando si usa un obiettivo anamorfico

Immagine originale	Impostazione consigliata e immagini risultanti
 16:9	Comprimi  Quando si usa un obiettivo anamorfico

Note

- Le modalità dei formati selezionabili variano in base al segnale di ingresso. (☞ pagina 74)
- Non è possibile selezionare il formato per un segnale di ingresso da un computer o quando viene immesso il segnale (☞ pagina 69) del numero della memoria preimpostata 76, 77, 78, 79, o 96.

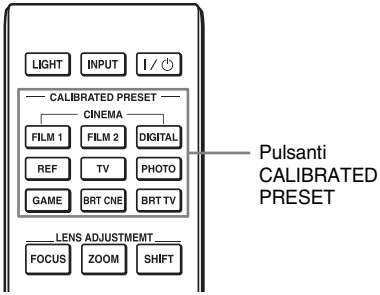
Note sull'attivazione dell'impostazione "Formato"

- Selezionare la modalità considerando che la modifica del formato dell'immagine originale fornirà un aspetto diverso rispetto all'immagine originale.
- Tenere presente che se l'unità è usata a scopo di lucro o per visione pubblica, modificare l'immagine originale passando a formato potrebbe costituire una violazione dei diritti degli autori o dei produttori che sono tutelati dalla legge.

Selezione della modalità di visualizzazione dell'immagine

È possibile selezionare la modalità di visualizzazione dell'immagine più idonea al tipo di sorgente video o alle caratteristiche del locale.
È possibile salvare e utilizzare diverse modalità predefinite per 2D/3D rispettivamente.

Premere uno dei pulsanti CALIBRATED PRESET.



Voci di impostazione	Descrizione
CINEMA FILM 1	Qualità dell'immagine adatta per riprodurre le immagini nitide e altamente dinamiche tipiche della pellicola positiva master.
CINEMA FILM 2	Qualità dell'immagine adatta per riprodurre la ricca tonalità e il colore tipici del cinema.
CINEMA DIGITAL	Qualità dell'immagine adatta per riprodurre immagini simili al cinema digitale secondo le specifiche DCI (☞ pagina 55).
REF	Un'impostazione di qualità immagine adatta per la riproduzione fedele della qualità dell'immagine originale, oppure per ottenere la qualità dell'immagine senza regolazioni.
TV	Qualità dell'immagine adatta per guardare programmi televisivi, sport, concerti, e così via.
PHOTO	Ideale per proiettare fotografie scattate con una fotocamera digitale.
GAME	Qualità dell'immagine adatta per giochi, con colori ben modulati e rapidità della risposta.
BRT CINE	Qualità dell'immagine adatta per guardare film in un ambiente luminoso, ad esempio un soggiorno.
BRT TV	Qualità dell'immagine adatta per guardare programmi televisivi, sport, concerti e altri video in un ambiente luminoso, ad esempio un soggiorno.

Uso del software “ImageDirector3” per regolare la qualità dell’immagine

Usando “ImageDirector3”, è possibile effettuare la correzione gamma desiderata da un computer collegato all’unità. Collegare il connettore REMOTE dell’unità a un computer e avviare “ImageDirector3” sul computer.
Per dettagli sull’uso di “ImageDirector3”, fare riferimento alla Guida di “ImageDirector3”.

Note

- È necessario che sia stato innanzi tutto installato “ImageDirector3” sul computer. È possibile scaricare l’ultima versione di ImageDirector3 dal sito Web di Sony.
  http://esupport.sony.com/US/p/select-system.pl
  http://www.pro.sony.eu/pro/article/projectors-home-cinema-article
- Effettuare il collegamento del connettore REMOTE o LAN al computer, con unità e computer spenti.
- La regolazione della qualità d’immagine non è possibile quando “Correz. Gamma” nel menu Immagine è impostato su “Disin.” (☞ pagina 34).
- Quando “Correz. Gamma” nel menu Immagine è impostato su 1.8, 2.0, 2.1, 2.2, 2.4, 2.6 o Gamma 7 - Gamma 10 (☞ pagina 34), in “ImageDirector3” la visualizzazione rispettivamente è Gamma 1 - Gamma 10.
- Se viene usato “ImageDirector3” mentre è visualizzata un’immagine video 3D o viene emesso un segnale 3D, è possibile che l’immagine sia distorta.

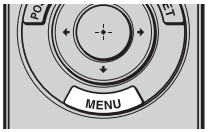
Uso dei menu

Questa sezione descrive come effettuare varie regolazioni e impostazioni usando i menu.

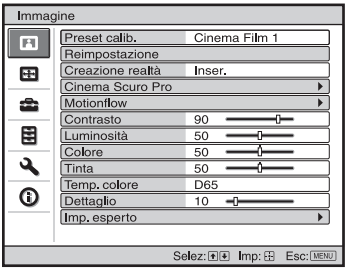
Funzionamento tramite i menu

L'unità è dotata di un menu su schermo per effettuare varie regolazioni e impostazioni. Selezionando una voce il cui nome è seguito da una freccia (▶), appare la finestra del menu successivo con le voci di impostazione.

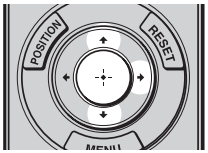
1 Premere MENU.



Appare la finestra del menu.

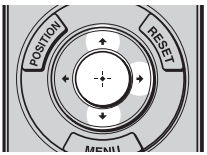


2 Premere ↑/↓ per selezionare una voce di menu e premere ➡ o ⊕.



Appaiono le voci che possono essere impostate o regolate con il menu selezionato. La voce attualmente selezionata è mostrata in bianco.

3 Premere ↑/↓ per selezionare una voce da impostare o regolare e premere ➡ o ⊕.



Le voci di impostazione sono visualizzate in un menu popup, in un menu di impostazione o di regolazione, oppure nella finestra del menu successivo.

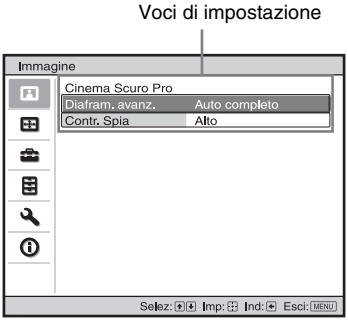
Menu popup

Voci di impostazione

Menu di impostazione

Menu di regolazione

Finestra del menu successivo



4 Impostare o regolare una voce.

Modifica del livello della regolazione

Per aumentare il valore, premere ↑/→.
Per diminuire il valore, premere ↓/←.
Premere ⊕ per memorizzare l'impostazione e ripristinare la schermata originale.

Modifica dell'impostazione

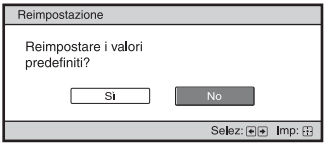
Per modificare l'impostazione, premere ↑/↓.
Per ripristinare la schermata originale, premere ⊕.
È possibile ripristinare la schermata originale usando ← secondo la voce selezionata.

Cancellazione del menu

Premere MENU.

Ripristino dell'immagine che è stata regolata

Selezionare "Reimpostazione" dal menu Immagine .



Quando appare la visualizzazione su schermo, selezionare "Sì" usando ← e premere ⊕.
Tutte le impostazioni che seguono sono ripristinate ai valori preimpostati in stabilimento:
"Creazione realtà", "Cinema Scuro Pro", "Motionflow", "Contrasto", "Luminosità", "Colore", "Tinta", "Temp. colore", "Dettaglio" e "Imp. esperto" nel menu Immagine .

Ripristinare le voci che sono state regolate

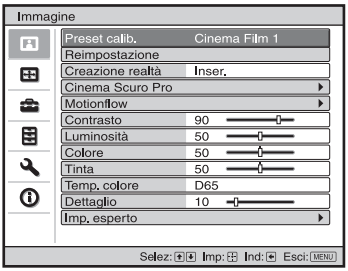
Selezionare una voce nella schermata di Menu, visualizzare il menu pop-up, il menu di impostazione o di regolazione. Premere RESET sul telecomando per ripristinare solo le impostazioni selezionate ai valori predefiniti in stabilimento.

Nota

Il pulsante RESET del telecomando è operativo solo quando è selezionato il menu di regolazione o di impostazione.

Menu Immagine

Il menu Immagine permette di regolare l'immagine.



Nota

Queste voci potrebbero non essere disponibili, secondo il tipo di segnale d'ingresso. Per maggiori dettagli, vedere "Segnali di ingresso e voci regolabili/impostabili" (☞ pagine 71 a 74).

I nomi delle voci tra parentesi rappresentano quelli stampati sul telecomando.

Preset calib. [CALIBRATED PRESET]	**Permette di selezionare la modalità di visualizzazione dell'immagine più adatta al tipo di sorgente video o al locale.** È possibile salvare e utilizzare diverse modalità predefinite per 2D/3D rispettivamente. **Cinema Film 1:** qualità dell'immagine adatta per riprodurre le immagini nitide e altamente dinamiche tipiche della pellicola positiva master. **Cinema Film 2:** qualità dell'immagine adatta per riprodurre la ricca tonalità e il colore tipici del cinema. **Cinema Digitale:** qualità dell'immagine adatta per riprodurre immagini simili al cinema digitale secondo le specifiche DCI (☞ pagina 55). **Riferimento:** un'impostazione di qualità immagine adatta per la riproduzione fedele della qualità dell'immagine originale, oppure per ottenere la qualità dell'immagine senza regolazioni. **TV:** qualità dell'immagine adatta per guardare programmi televisivi, sport, concerti, e così via. **Foto:** ideale per proiettare fotografie scattate con una fotocamera digitale. **Gioco:** qualità dell'immagine adatta per giochi, con colori ben modulati e rapidità della risposta. **Lumin. Cinema:** qualità dell'immagine adatta per guardare film in un ambiente luminoso, ad esempio un soggiorno. **Luminosità TV:** qualità dell'immagine adatta per guardare programmi televisivi, sport, concerti e altri video in un ambiente luminoso, ad esempio un soggiorno. **Suggerimento** Eventuali regolazioni alle impostazioni di qualità dell'immagine vengono salvate per ogni ingresso.
Reimpostazione	Ripristina tutti i Preset calib. correntemente selezionati ai valori predefiniti (☞ pagina 29). **Suggerimento** Il ripristino non ha effetto sulle impostazioni salvate per le voci Personalizza da 1 a 5 di "Temp. colore".

<table>
<tr><td>Creazione realtà [REALITY CREATION]</td><td>Regola elaborazione disturbo e dettaglio delle immagini. (Funzione super risoluzione)
Inser.: regola le impostazioni di “Creazione realtà”.
Database: selezionare “Normale” o “Mastered in 4K”.
“Mastered in 4K” fornisce una qualità dell’immagine adatta per Blu-ray Disc™ “Mastered in 4K” rilasciata da Sony Pictures Home Entertainment.
Suggerimento
Non è possibile selezionare “Database” se viene applicato in ingresso un segnale differente da quello dalle memorie preimpostate numero 14 o 20 (☞ pagina 68).
Risoluzione: quando si aumenta il valore dell’impostazione, texture e dettaglio dell’immagine diventano più definiti.
Filtro rumore: quando si aumenta il valore dell’impostazione, il disturbo (granulosità dell’immagine) diviene meno prominente.
Test: On/Off: alterna “Inser.” e “Disin.” a una determinata frequenza per controllare l’effetto di “Creazione realtà”.
Suggerimento
La posizione di visualizzazione di stato durante il test funziona insieme con l’impostazione “Posizione menu” (☞ pagina 39).
Disin.: la funzione “Creazione realtà” non viene applicata.</td></tr>
<tr><td>Cinema Scuro Pro</td><td>Diafram. avanz. [ADVANCED IRIS]
Commuta la funzione obiettivo.
Auto completo: regola automaticamente per ottimizzare l’apertura dell’obiettivo in base al livello di luminosità della sorgente di ingresso. Inoltre, l’elaborazione del segnale, che ottimizza l’espressione della sfumatura tra le parti più chiare e scure, esprime un’ampia gamma dinamica. Il risultato è un’immagine luminosa con grande contrasto.
Auto limitato: una luminosità inferiore rispetto ad Auto completo, che rende l’immagine adatta per la visualizzazione in un ambiente scuro.
Manuale: regolazione manuale del diaframma (fisso).

Disin.: disabilita la funzione diaframma (apertura).</td></tr>
<tr><td></td><td>Contr. Spia
Commuta l’uscita lampada.
Alto: aumenta la luminosità per proiettare immagini più luminose.
Basso: diminuisce la luminosità per migliorare le ombre.
Suggerimento
L’impostazione “Basso” attenua il rumore della ventola, riducendo anche il consumo di energia e aumentando così la durata della lampada.</td></tr>
</table>

Motionflow	**Proiez. Film** **Riproduce un'immagine simile a quella del film proiettato.** Utilizzare questa impostazione come preferita, in base al contenuto dell'immagine. **Inser.:** riduce la persistenza. **Disin.:** l'effetto di riduzione della persistenza è inferiore rispetto all'impostazione "Inser.". L'immagine diventa più luminosa.
	Enfasi movim. [MOTION ENHANCER] **Riproduce con regolarità immagini in rapido movimento senza generare persistenza.** **Alto:** selezionare questa voce per qualità dell'immagine più regolare che con "Basso". **Basso:** selezionare questa voce per una qualità dell'immagine regolare. **Disin.:** selezionare per non applicare la funzione di enfasi movimento. **Suggerimento** Alcune scene potrebbero contenere artefatti di segnale digitale. In questo caso, impostare questa funzione su "Disin.".
Contrasto [CONTRAST]	**Regola il contrasto.** Valori superiori aumentano la nitidezza e valori inferiori diminuiscono la nitidezza delle immagini. È possibile regolare premendo CONTRAST +/– sul telecomando.
Luminosità [BRIGHTNESS]	**Regola la luminosità dell'immagine.** Maggiore è il valore impostato, più luminosa è l'immagine. Minore è il valore impostato, più scura è l'immagine. È possibile regolare premendo BRIGHTNESS +/– sul telecomando.
Colore	**Regola la densità del colore.** Maggiore è il valore impostato, maggiore è l'intensità. Minore è il valore impostato, minore è l'intensità.
Tinta	**Regola la tonalità del colore.** Maggiore è il valore impostato e più verdastra diventa l'immagine. Minore è il valore impostato, più l'immagine tende al rosso.

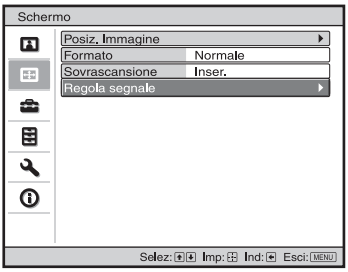
Temp. colore [COLOR TEMP]	**Regola la temperatura di colore.** **D93:** equivalente a una temperatura di colore di 9.300 K normalmente usata nei televisori. Dà ai colori bianchi una tinta blu. **D75:** equivalente a una temperatura di colore di 7.500 K usata come illuminazione standard ausiliaria. Dà una tinta neutra tra “D93” e “D65”. **D65:** equivalente a una temperatura di colore di 6.500 K usata come illuminazione standard. Dà ai colori bianchi una tinta rossa. **DCI:** temperatura di colore specifica DCI (☞ pagina 55). **D55:** equivalente a una temperatura di colore di 5.500 K usata come illuminazione standard. Dà ai colori bianchi una tinta più rossa. **Personalizza 1 a 5:** permette di regolare, impostare e memorizzare la temperatura di colore preferita. **Le impostazioni predefinite sono le seguenti:** **Personalizza 1:** uguale all’impostazione della temperatura di colore “D93”. **Personalizza 2:** uguale all’impostazione della temperatura di colore “D75”. **Personalizza 3:** uguale all’impostazione della temperatura di colore “D65”. **Personalizza 4:** uguale all’impostazione della temperatura di colore “DCI”. **Personalizza 5:** uguale all’impostazione della temperatura di colore “D55”.
Dettaglio [SHARPNESS]	**Rende più definita l’immagine, riducendo il rumore.** Maggiore è il valore impostato, più definita è l’immagine. Minore è il valore impostato, più sfocata è l’immagine, riducendo il rumore. È possibile regolare premendo SHARPNESS +/– sul telecomando.
Imp. esperto	**NR (Riduzione rumore)** **Riduce la granulosità o rumore nell’immagine.** Normalmente, selezionare “Disin.”. Se l’immagine è granulosa o rumorosa, selezionare un’impostazione fra “Basso”, “Medio” o “Alto” in funzione della sorgente del segnale d’ingresso.
	MPEG NR (MPEG riduzione rumore) **Riduce il rumore a blocchi e il rumore mosquito, in particolare nei segnali digitali.** Normalmente, selezionare “Disin.”. Se l’immagine è granulosa o rumorosa, selezionare un’impostazione fra “Basso”, “Medio” o “Alto” in funzione della sorgente del segnale d’ingresso.
	Attenua sfumat. **Attenua la sfumatura sulle parti piatte delle immagini.** **Alto/Medio/Basso:** è possibile regolare l’effetto di attenuazione della sfumatura. **Disin.:** la funzione di attenuazione sfumatura non viene applicata.

Imp. esperto	**Modo Film** **Effettuare un'impostazione per la riproduzione in funzione della sorgente cinematografica selezionata.** **Auto 1:** adatto per riprodurre il movimento dell'immagine originale. Normalmente, impostare su "Auto 1". **Auto 2:** riproduce un segnale video in formato 2-3 o 2-2 Pull-Down, come ad esempio delle sorgenti cinematografiche, con movimento morbido delle immagini. Quando è presente in ingresso un segnale video diverso dal formato 2-3 o 2-2 Pull-Down, l'immagine viene riprodotta in formato progressivo. **Disin.:** riproduce l'immagine in formato progressivo senza rilevare automaticamente i segnali video.
	Livello nero (Regolazione) [BLACK LEVEL] **Enfatizza i neri e aumenta il contrasto.** **Alto/Medio/Basso:** è possibile regolare il livello del nero. **Disin.:** la funzione di livello del nero non è applicata.
	Correz. Gamma [GAMMA CORRECTION] **Regola le caratteristiche di risposta della tonalità dell'immagine.** Selezionare una tonalità preferita fra 10 opzioni. **1.8:** **Luminoso** Produce un'immagine globale più luminosa. **2.0** **2.1** **2.2** **2.4** **2.6:** **Scuro** Produce un'immagine globale più scura. **Gamma 7:** rende più luminose le aree scure nell'immagine ed espande l'espressione della sfumatura. **Gamma 8:** fornisce un'immagine con contrasto leggermente accentuato. **Gamma 9:** fornisce un'immagine con contrasto più accentuato rispetto alla gamma 8. **Gamma 10:** simula la curva gamma dei film. **Disin.:** Correz. Gamma non viene applicata. Usando il controller specificato, "ImageDirector3" (☞ pagina 27) permette di regolare, impostare e salvare una tonalità preferita su un computer. Per dettagli sull'uso di "ImageDirector3", fare riferimento alla Guida di "ImageDirector3".
	Correz. colore **Inser.:** ottimizza i colori delle tonalità medie, in base all'impostazione dello spazio colore. **Disin.:** l'effetto "Correz. colore" non viene applicato.
	Bianco chiaro **Enfatizza i bianchi vividi.** **Alto/Basso:** è possibile regolare l'effetto "Bianco chiaro". **Disin.:** l'effetto "Bianco chiaro" non viene applicato.

Imp. esperto	**x.v.Color** **Impostare questa voce quando si riproduce un segnale video x.v.Color.** Impostare questa voce su “Inser.” quando si collega l’unità ad apparecchiature che supportano x.v.Color e viene riprodotto un segnale video x.v.Color. Per dettagli su x.v.Color, vedere “Informazioni su x.v.Color” (☞ pagina 55). **Suggerimento** L’impostazione x.v.Color su “Inser.” disattiva la regolazione gamma. Vedere anche l’impostazione Spazio colore (☞ pagina 35).
	Spazio colore [COLOR SPACE] **Converte lo spazio colore.** **BT.709:** uno spazio di colore ITU-R BT.709, utilizzato per trasmissioni televisive ad alta definizione o dischi Blu-ray. Lo spazio colore è equivalente a sRGB. **DCI:** uno spazio di colore basato sulla specifica DCI (☞ pagina 55). **Adobe RGB:** uno spazio di colore Adobe RGB approssimato, che presenta una più ampia gamma di riproduzione del colore di sRGB e adatto per visualizzare un’immagine registrata con la specifica Adobe RGB. **Spazio colore 1:** è lo spazio colore più adatto per la visione di programmi TV e immagini video, per esempio eventi sportivi, concerti ecc. **Spazio colore 2:** è lo spazio colore adatto per la riproduzione fedele di un segnale video x.v.Color quando si collega l’unità ad apparecchiature che supportano x.v.Color **Spazio colore 3:** è lo spazio colore adatto per guardare immagini video in un ambiente luminoso, ad esempio un soggiorno.

Menu Schermo

È possibile impostare il segnale di ingresso, la dimensione del formato dell'immagine ecc.



Nota

Queste voci potrebbero non essere disponibili, secondo il tipo di segnale d'ingresso. Per maggiori dettagli, vedere "Segnali di ingresso e voci regolabili/impostabili" (☞ pagine 71 a 74).

I nomi delle voci tra parentesi rappresentano quelli stampati sul telecomando.

Posiz. Immagine [POSITION]	**È possibile memorizzare fino a cinque impostazioni dell'obiettivo (messa a fuoco, dimensione finestra, posizione finestra) e formato. Dopo aver impostato obiettivo e formato, selezionare da "1.85:1", "2.35:1", "Personalizza 1", "Personalizza 2" o "Personalizza 3" in base all'angolo di schermo sotteso, quindi dopo la conferma, continuare selezionando "Salva", "Elimina" o "Seleziona".** **Salva:** consente di memorizzare le impostazioni dell'obiettivo corrente nella posizione selezionata. Se un'impostazione è già memorizzata in tale posizione, verrà sovrascritta. **Elimina**: consente di eliminare l'impostazione memorizzata. Dopo l'eliminazione dell'impostazione, "1.85:1", "2.35:1", "Personalizza 1", "Personalizza 2" o "Personalizza 3" nel display passa a "---". **Seleziona:** consente di richiamare le impostazioni della posizione selezionata. **Suggerimento** Il formato ottimale è preimpostato per ogni posizione dell'immagine. È possibile modificare e salvare il formato per ogni posizione dell'immagine. **Note** • Dopo aver selezionato e confermato la posizione dell'obiettivo, quest'ultimo inizia a spostarsi. Non toccare l'obiettivo né l'area circostante per non provocare lesioni o malfunzionamento. • Se si preme uno dei pulsanti sull'unità durante lo spostamento dell'obiettivo, quest'ultimo si arresta. In questo caso, selezionare di nuovo la posizione o regolare manualmente l'obiettivo. • Se si sceglie un angolo di formato sotteso 2.35:1 o 16:9 con la funzione Posiz. Immagine, assicurarsi che la posizione di installazione sia idonea (☞ pagina 21). • La funzione Posiz. Immagine non garantisce la riproduzione con precisione delle impostazioni dell'obiettivo.

Formato [ASPECT]	**Permette di impostare il formato dell'immagine da visualizzare per il segnale di ingresso corrente (☞ pagina 23). Questa voce è attivata solo quando è presente in ingresso un segnale video (memorie preimpostate n. 3 – 14, 74, 75, e 93 – 95) (☞ pagina 67).** **1.85:1 Zoom:** un'immagine in formato 1.85:1 viene visualizzata nel formato originale, ingrandita in modo che le bande nere non appaiano in alto e in basso sullo schermo. **2.35:1 Zoom:** un'immagine in formato 2.35:1 viene visualizzata nel formato originale, ingrandita in modo che le bande nere in alto e in basso sullo schermo siano ridotte al massimo possibile. Quando si seleziona "2.35:1 Zoom" da "Selezione scatto 1/2" nel menu Installazione 🔧, un segnale 12 V viene emesso dal connettore TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (☞ pagina 45). **Normale:** l'ingresso video viene visualizzato nel formato originale, ingrandito per riempire lo schermo. Questa modalità è adatta per visualizzare video 1.78:1 (16:9) e 1.33:1 (4:3). **Allunga:** visualizza video compresso a 1.33:1 (4:3) come in formato 1.78:1 (16:9). **Allung. V:** questa è la modalità più adatta per utilizzare uno schermo 2.35:1 per vedere video 2.35:1 con un obiettivo anamorfico disponibile in commercio. Quando si seleziona "Allung. V" da "Selezione scatto 1/2" nel menu Installazione 🔧, un segnale 12 V viene emesso dal connettore TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (☞ pagina 45). **Comprimi:** con questa impostazione, il video 1.78:1 (16:9) e 1.33:1 (4:3) viene visualizzato nei corretti aspetti quando si usa un obiettivo anamorfico disponibile in commercio. **Suggerimenti** • Quando si seleziona "Allung. V" o "Comprimi", selezionare il tipo di obiettivo anamorfico da "Obiett. anamorf." nel menu Installazione 🔧. • Le modalità dei formati selezionabili variano in base al segnale di ingresso. • Non è possibile selezionare il formato per un segnale di ingresso da computer, oppure quando è in ingresso il segnale del numero di memoria preimpostata 76, 77, 78, 79 o 96.
Sovrascansione	**È possibile selezionare se visualizzare o meno il bordo dell'immagine.** **Inser.:** nasconde il bordo dell'immagine di ingresso. Selezionare questa impostazione quando il bordo dell'immagine è irregolare. **Disin.:** proietta interamente l'immagine di ingresso. **Suggerimento** Per l'area di visualizzazione possibile nelle quattro direzioni dello schermo, fare riferimento a "Cancellazione" nel menu Installazione 🔧 (☞ pagina 46).

Regola segnale	**Permette di regolare l'impostazione del segnale di ingresso.** **Fase:** permette di regolare la fase segnale/pixel di un segnale di ingresso analogico di computer. Regola l'immagine in modo che sia la più distinta. **Passo:** consente di regolare la dimensione orizzontale dell'immagine di un segnale di ingresso analogico di computer. Al crescere del numero, l'immagine si allarga, al diminuire si restringe. Regolare l'impostazione in funzione del numero di punti del segnale d'ingresso (☞ pagine 67 a 69). **Spostamento:** regola la posizione dell'immagine. **H:** aumentando l'impostazione di H (orizzontale), l'immagine si sposta verso destra, diminuendola, si sposta verso sinistra. Usare ←/→ per regolare la posizione orizzontale. **V:** aumentando l'impostazione di V (verticale), l'immagine si sposta verso l'alto, diminuendola, si sposta verso il basso. Usare ↑/↓ per regolare la posizione verticale.

Menu Impostazione

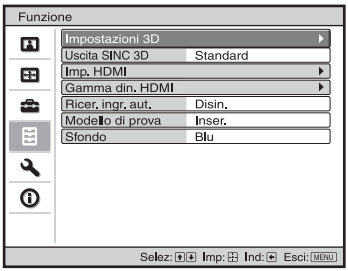
Il menu Impostazione permette di cambiare le impostazioni predefinite in stabilimento ecc.

Stato	**Imposta se le indicazioni su schermo debbano essere visualizzate o no.** Impostare su “Disin.” per disattivare le visualizzazioni su schermo eccetto alcuni menu, il messaggio di spegnimento e messaggi di avvertimento.
Linguaggio	**Seleziona la lingua usata nei menu e nelle visualizzazioni su schermo.** Le lingue disponibili sono: inglese, olandese, francese, italiano, tedesco, spagnolo, portoghese, russo, svedese, norvegese, giapponese, cinese (cinese semplificato), cinese (cinese tradizionale), coreano, tailandese e arabo.
Posizione menu	**Permette di cambiare la posizione di visualizzazione del menu sullo schermo.** **Sinistra in basso:** visualizza il menu nella zona inferiore sinistra dello schermo. **Centro:** visualizza il menu nella parte centrale dello schermo.
Impostazione ventil.	**Imposta l’unità per il funzionamento con la pressione atmosferica prevalente.** **Alto:** usare questa impostazione per utilizzare l’unità a una quota di 1.500 m o superiore. **Standard:** usare questa impostazione per utilizzare l’unità a quote normali. **Suggerimento** Quando questa voce è impostata su “Alto”, la ventola diventa leggermente più rumorosa perché aumenta il numero di giri.
Modo di attesa	**È possibile selezionare il consumo di energia in attesa.** **Standard:** la potenza assorbita in attesa viene normalizzata. **Basso:** la potenza assorbita in attesa viene diminuita. **Suggerimento** Quando questa voce è impostata su “Basso”, la funzione “Autosp. PJ on” è disabilitata (la funzione è impostata su “Disin.” e non compare nel menu). Anche la funzione di rete è disabilitata in modalità attesa.

Power saving	**Imposta il modo di risparmio energetico.** **Speg. lampada:** la lampada si spegne automaticamente riducendo il consumo di energia se non viene immesso alcun segnale per 10 minuti. Se il segnale viene ripristinato o si preme un tasto sul pannello di controllo o sul telecomando, la lampada si riaccende. In Speg. lampada, la spia ON/STANDBY si illumina in arancione. (☞ pagina 4) **Attesa:** se non viene immesso alcun segnale per 10 minuti, l'alimentazione viene spenta automaticamente e il proiettore entra in modalità attesa. **Disin.:** il modo risparmio energia viene disattivato.
Impostaz. Lampada	**Impostare la lampada desiderata quando viene sostituita (☞ pagina 64).**

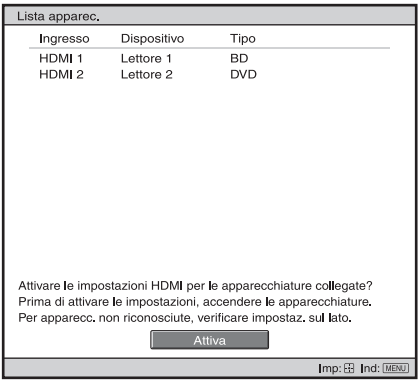
Menu Funzione

Il menu Funzione permette di modificare le impostazioni di varie funzioni dell'unità.



Impostazioni 3D	**È possibile cambiare le impostazioni della funzione 3D.** **Sel. visualizz. 2D-3D:** per commutare le immagini video in "2D" o "3D". **Auto:** visualizza immagini video 3D quando vengono ricevuti segnali HDMI con informazioni 3D. Visualizza immagini video 2D quando vengono ricevuti altri segnali. **3D:** visualizza immagini video 3D in base al sistema 3D selezionato in "Formato 3D". Tuttavia, quando l'unità riceve segnali HDMI con informazioni 3D, vengono visualizzate immagini video 3D in base al sistema 3D di tali segnali HDMI. **2D:** visualizza immagini video 2D. * Le informazioni 3D sono informazioni addizionali per differenziare 3D. Alcuni segnali HDMI contengono informazioni addizionali per differenziare 3D, altri segnali HDMI non contengono tali informazioni. **Formato 3D:** impostare il sistema 3D quando i segnali HDMI in ingresso non includono informazioni 3D. **3D simulato:** converte le immagini video 2D in immagini video 3D. L'impostazione può essere effettuata solo per i segnali HD in ingresso. • La funzione 3D simulato può avere un effetto ridotto, a seconda della sorgente video. • Fra le persone possono esserci differenze nella percezione delle immagini video 3D. **Fianco a fianco:** selezionare per visualizzare immagini 3D come due immagini simili, affiancate. **Sotto-sopra:** selezionare per visualizzare immagini 3D come due immagini simili, sovrapposte. **Luminosità 3D:** per regolare la luminosità dell'immagine durante la visione di immagini video 3D. È possibile selezionare la luminosità "Alto" o "Standard".

Impostazioni 3D	**Regol. profondità 3D:** per regolare la profondità delle immagini video 3D sullo schermo. È possibile eseguire l'impostazione solo quando è selezionato un Formato 3D diverso da "3D simulato". **Profondità – 2 – 1 0 + 1 + 2** **Fronte ← Normale → Profondità** Si consiglia di impostare "Regol. profondità 3D" a "0". Le immagini video 3D potrebbero essere difficili da distinguere, in base all'impostazione di "Regol. profondità 3D". **Effetto 3D simulato:** per regolare l'effetto 3D quando il contenuto 2D è convertito in immagini video 3D. È possibile selezionare l'effetto fra "Alto", "Medio" e "Basso". **Suggerimenti** • "Sel. visualizz. 2D-3D" non può essere impostato su "3D" per determinate sorgenti video. Per i segnali 3D disponibili fare riferimento a "Segnali 3D compatibili" (☞ pagina 73). • La funzionalità 3D simulata può avere effetti limitati, in base alla dimensione dello schermo (consigliata da 100 a 120 pollici) e alla sorgente video. • La percezione delle immagini video 3D convertite dalla funzione 3D simulato è diversa tra le singole persone. • La schermata dei menu è sfalsata durante la visualizzazione di un'immagine video 3D; per visualizzarla in modo ottimale indossare gli occhiali 3D.
Uscita SINC 3D	**Commuta l'uscita del connettore 3D SYNC.** **Standard:** questa uscita è idonea per il Trasmettitore Sincronizzato 3D integrato e per il Trasmettitore Sincronizzato 3D esterno TMR-PJ2 (non in dotazione). **Opzione:** selezionare questa modalità quando si collega un trasmettitore diverso da TMR-PJ2. **Nota** Quando si seleziona "Opzione", la disponibilità dei trasmettitori compatibili varia in base al paese/regione.
Imp. HDMI	**Permette di modificare le impostazioni della funzione Controllo per HDMI.** **Controllo per HDMI:** seleziona la funzione per attivare il Controllo per HDMI quando i connettori HDMI 1 e HDMI 2 sono collegati a un'apparecchiatura compatibile con il Controllo per HDMI. Quando impostato su "Inser." sono disponibili le funzioni che seguono. • Il funzionamento dell'unità e dell'apparecchiatura collegata compatibile con il Controllo per HDMI sarà sincronizzato. • Sarà anche operativa l'impostazione del Controllo per HDMI di apparecchiature Sony (amplificatore AV, video ecc.) compatibili con "Controllo per HDMI - Easy Setting"*. **Autospegn. off:** permette di impostare anche lo spegnimento di un'apparecchiatura collegata compatibile con il Controllo per HDMI quando si spegne l'unità. Quando impostato su "Inser.", l'apparecchiatura sarà sincronizzata e si spegnerà quando si spegne l'unità.

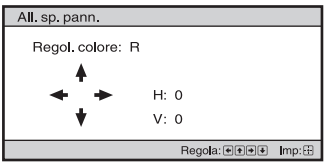
Imp. HDMI	**Autosp. PJ on:** selezionare se collegare o meno l'alimentazione dell'unità all'apparecchiatura compatibile con Controllo per HDMI. Quando impostato su "Inser.", l'alimentazione dell'unità si accenderà automaticamente quando si accende l'apparecchiatura collegata o quando si effettuano funzioni come la riproduzione. **Suggerimento** Per abilitare questa funzione, impostare "Modo di attesa" (☞ pagina 39) del menu Impostazione su "Standard", quindi impostare "Autosp. PJ on" su "Inser.". Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sul Controllo per HDMI" (☞ pagina 54). **Lista apparec.:** elenca tutte le apparecchiature compatibili con il Controllo per HDMI collegate all'unità. Quando è selezionato "Attiva", sarà anche attiva l'impostazione del Controllo per HDMI di apparecchiature Sony (amplificatore AV, video, ecc.) compatibili con "Controllo per HDMI - Easy Setting"*.  * "Controllo per HDMI - Easy Setting" è una funzione che rende operativa l'impostazione del Controllo per HDMI di apparecchiature collegate all'ingresso HDMI dell'unità quando è operativa anche l'impostazione del Controllo per HDMI dell'unità. Le apparecchiature non-Sony non sono compatibili.
Gamma din. HDMI	**Imposta il livello di ingresso video per i connettori HDMI 1 e HDMI 2.** **Auto:** imposta automaticamente il livello di ingresso video. **Limitata:** il livello di ingresso video viene impostato per segnali di 16-235. **Pieno:** il livello di ingresso video viene impostato per segnali di 0-255. **Nota** Se l'impostazione di uscita video del dispositivo HDMI collegato non è corretta, le parti chiare e scure del video possono apparire troppo chiare o scure.
Ricer. ingr. aut.	**Consente la selezione solo dall'ingresso in cui è presente il segnale.** Quando impostato su "Inser." gli ingressi sui quali non è presente un segnale di ingresso non sono visualizzati nella schermata di visualizzazione degli ingressi che compare quando si preme il pulsante INPUT. Per visualizzare tutti gli ingressi, impostare questa voce su "Disin." (☞ pagina 17).

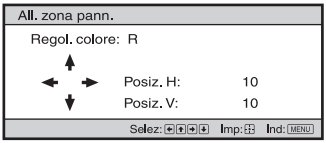
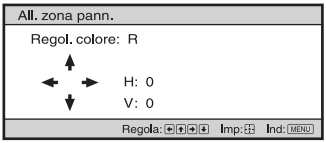
Modello di prova	**Visualizza un modello di prova in base all'impostazione.** **Inser.:** sullo schermo appare un modello di prova da utilizzare per regolare l'obiettivo con "Fuoco obiett.", "Zoom obiettivo" e "Spost. obiett.". **Disin.:** non viene visualizzato alcun modello di prova. **Suggerimento** Il modello di prova viene visualizzato solo in verde per facilitare la regolazione della messa a fuoco.
Sfondo	**Seleziona il colore di sfondo dello schermo quando non è presente alcun segnale di ingresso.** È possibile selezionare il colore di sfondo come "Nero" o "Blu".

Menu Installazione

Il menu Installazione permette di cambiare le impostazioni di installazione.

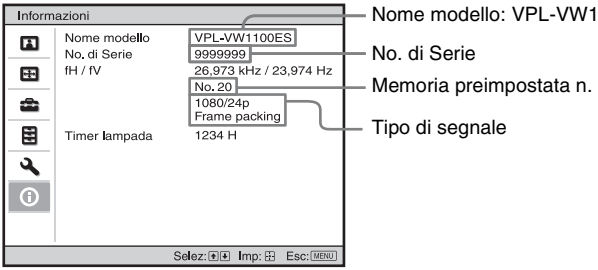
Gira immagine	**Inverte l'immagine sullo schermo orizzontalmente e/o verticalmente.** **HV:** inverte l'immagine orizzontalmente e verticalmente. **H:** inverte l'immagine orizzontalmente. **V:** inverte l'immagine verticalmente. **Disin.:** l'immagine non viene invertita. Usare questa voce per l'installazione per proiezione posteriore o l'installazione dal soffitto.
Contr. obiett.	**Evita che siano eseguite per errore le funzioni dell'obiettivo "Fuoco obiett.", "Zoom obiettivo" e "Spost. obiett.".** **Inser.:** consente la regolazione dell'obiettivo. **Disin.:** impedisce ogni regolazione dell'obiettivo.
Obiett. anamorf.	**Selezionare un'impostazione corrispondente al rapporto di conversione dell'obiettivo anamorfico.** **1,24x:** selezionare se si utilizza un obiettivo anamorfico con tasso orizzontale di 1,24×. **1,32x:** selezionare se si utilizza un obiettivo anamorfico con tasso orizzontale di 1,32×.
Selezione scatto	**Commuta la funzione di uscita del connettore TRIGGER 1/ TRIGGER 2.** **Disin.:** disattiva la funzione del connettore TRIGGER. **Potenza:** emette segnali a 12 V dai connettori TRIGGER 1/ TRIGGER 2 quando l'unità è accesa. I connettori TRIGGER 1/ TRIGGER 2 non emettono segnali quando l'unità è in attesa. **Allung. V:** funziona con le impostazioni "Allung. V" di "Formato" (☞ pagina 37) ed emette un segnale a 12 V dal connettore TRIGGER 1 o TRIGGER 2. **2.35:1 Zoom:** funziona con le impostazioni "2.35:1 Zoom" di "Formato" (☞ pagina 37) ed emette un segnale a 12 V dal connettore TRIGGER 1 o TRIGGER 2.
Ricevitore IR	**Seleziona i rilevatori del telecomando (Ricevitore IR) nella parte anteriore e posteriore dell'unità.** **Anter. & Poster.:** attiva sia il rilevatore anteriore, sia quello posteriore. **Anteriore:** attiva solo il rilevatore anteriore. **Posteriore:** attiva solo il rilevatore posteriore.

Cancellazione	**Questa funzione permette di regolare la regione visualizzabile nelle quattro direzioni sullo schermo.** Selezionare il bordo da regolare evidenziando Sinistra, Destra, Alto o Basso con i pulsanti ↑/↓. Regolare il valore di cancellazione desiderato con i pulsanti ←/→. **Suggerimento** In base all'impostazione del formato, la cancellazione destra/sinistra potrebbe non essere disponibile.
All. pannello	**Questa funzione permette di regolare la spaziatura dei colori dei caratteri o l'immagine.** Quando impostato su "Inser.", è possibile impostare e regolare "Regol. colore" e "Colore model.". **Regola voce:** seleziona per effettuare le regolazioni che seguono. **Spostamento:** sposta tutta l'immagine e regola. **Zona:** seleziona l'intervallo desiderato e regola. **Regol. colore:** assegna il colore desiderato per regolare le discontinuità di colore. Selezionare "R" (rosso) o "B" (blu) per effettuare regolazioni basate su "G" (verde). **Colore model.:** selezionare "R/G" (rosso e verde) o "R/G/B" (bianco, tutti i colori) quando "Regol. colore" è "R" (rosso). Selezionare "B/G" (blu e verde) o "R/G/B" (bianco, tutti i colori) quando "Regol. colore" è "B" (blu). **Regolazione:** la regolazione dello spostamento e della zona del colore selezionato in "Regol. colore" può essere effettuata con i pulsanti ←/→, ↑/↓. **Quando è selezionato "Spostamento":** impostare nella direzione orizzontale (H) con i pulsanti ←/→ e nella direzione verticale (V) con i pulsanti ↑/↓ nella schermata di regolazione dello spostamento. 

All. pannello	**Quando è selezionata "Zona":** selezionare la posizione da regolare con i pulsanti ←/→ per la posizione orizzontale (posizione H) e con i pulsanti ↑/↓ per la posizione verticale (posizione V), quindi premere ⊕.  Impostare la regolazione da effettuare con i pulsanti ←/→ per la direzione orizzontale (direzione H) e con i pulsanti ↑/↓ per la direzione verticale (direzione V). È possibile riselezionare la posizione da regolare premendo ⊕.  **Reimpostazione:** ripristina le impostazioni di stabilimento. **Note** • In funzione delle regolazioni di cui sopra, i colori potrebbero diventare irregolari o la risoluzione potrebbe cambiare. • In funzione del valore di regolazione "Zona", la regolazione "Spostamento" potrebbe non essere disponibile.
Imp.rete	**Esegue le impostazioni del protocollo Internet.** Impostare quando si accede da un computer (☞ pagina 49). **Imp. Indirizzo IP:** consente di selezionare il metodo di impostazione dell'indirizzo IP. **Auto(DHCP):** l'indirizzo IP viene assegnato automaticamente dal server DHCP ad esempio un router. **Manuale:** consente di specificare manualmente l'indirizzo IP. Quando si seleziona "Manuale" per "Imp. Indirizzo IP", selezionare la voce con i tasti ←/→ e immettere il valore con i tasti ↑/↓. Dopo aver immesso tutte le voci, selezionare "Applica" quindi premere il pulsante ⊕. Le impostazioni immesse vengono registrate. **Indirizzo IP:** impostare l'indirizzo IP dell'unità. (1.0.0.0 – 223.255.255.255) **Subnet mask:** impostare la subnet mask dell'unità. (1.0.0.0 – 255.255.255.255) **Gateway predef.:** impostare il gateway predefinito dell'unità. (1.0.0.0 – 223.255.255.255) **DNS primario:** impostare il server DNS primario. (1.0.0.0 – 223.255.255.255) **DNS secondario:** impostare il server DNS secondario. (1.0.0.0 – 223.255.255.255) **Indirizzo MAC:** impostare l'indirizzo MAC dell'unità. Impossibile modificare.

Menu Informazioni

Il menu Informazioni visualizza nome del modello, numero di matricola, frequenza verticale e orizzontale del segnale di ingresso e il numero totale di ore di uso della lampada.



Nome modello	Visualizza il nome del modello (VPL-VW1100ES).
No. di Serie	Visualizza il numero di serie.
fH (frequenza orizzontale)	Visualizza la frequenza orizzontale del segnale di ingresso.
fV (frequenza verticale)	Visualizza la frequenza verticale del segnale di ingresso.
Memoria preimpostata n.	Visualizza il numero della memoria preimpostata del segnale di ingresso.
Tipo di segnale	Visualizza il tipo del segnale d'ingresso. Quando vengono inviati segnali d'ingresso con informazioni 3D, vengono visualizzati il tipo di segnali d'ingresso e il formato 3D.
Timer lampada	Indica per quanto tempo è stata accesa la lampada (tempo di funzionamento totale).

Note

- fH (frequenza orizzontale) e fV (frequenza verticale) potrebbero non essere visualizzate in funzione del segnale di ingresso dell'unità.
- Non è possibile regolare o modificare le voci visualizzate dell'elenco precedente.

Informazioni sulle memorie preimpostate numerate

Questa unità dispone di dati immagine predefiniti per regolare adeguatamente i dati preimpostati per i segnali di ingresso in base ai segnali visualizzati in "Segnali preimpostati" (☞ pagina 67) (la memoria preimpostata). Quando è presente in ingresso un segnale preimpostato, l'unità rileva automaticamente il tipo di segnale e richiama i dati corrispondenti dalla memoria preimpostata per regolarlo al fine di ottenere l'immagine migliore. Il numero di memoria preimpostata e il tipo del segnale sono visualizzati nel menu Informazioni .
È anche possibile regolare i dati preimpostati con il menu Schermo .
Questa unità ha anche 20 diverse memorie utente oltre alle memorie preimpostate usate per i segnali analogici da computer. È possibile salvare in queste memorie dei segnali di ingresso che non sono stati preimpostati. Quando è rilevato in ingresso per la prima volta un segnale non preimpostato, appare un numero di memoria, quale 0. Quando si aggiornano le impostazioni di segnale con "Regola segnale" del menu Schermo , queste vengono registrate nell'unità. Se vengono registrate più di 20 memorie utente, la memoria più recente sovrascrive sempre quella più vecchia.

Nota

In base al segnale di ingresso da computer, parti dello schermo potrebbero risultare nascoste o visualizzate non correttamente.

Uso delle funzionalità di rete

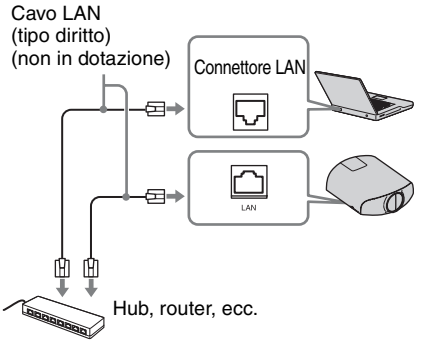
Il collegamento alla rete consente di utilizzare le seguenti funzioni:
- Controllare lo stato attuale dell'unità attraverso un browser Web.
- Controllare a distanza l'unità attraverso un browser Web.
- Ricevere il rapporto di posta elettronica dell'unità.
- Impostazioni di rete per l'unità.
- Controllare e monitorare la rete con il protocollo di controllo (SDAP [Advertisement], SDCP [PJ Talk], DDDP [AMX]).
- Usare il software di controllo gamma "ImageDirector3".

Note

- Le schermate di menu utilizzate per le spiegazioni di seguito potrebbero differire da quelle del modello in uso.
- I browser Web supportati sono Internet Explorer 6/7/8.
- La lingua supportata è esclusivamente l'inglese
- Se il browser del computer è impostato su [Utilizza un server proxy] quando si accede al proiettore dal computer, fare clic sul segno di spunta per impostare l'accesso senza richiedere l'uso di un server proxy.

Visualizzazione della finestra di controllo dell'unità con un browser Web

1 Collegare il cavo LAN.

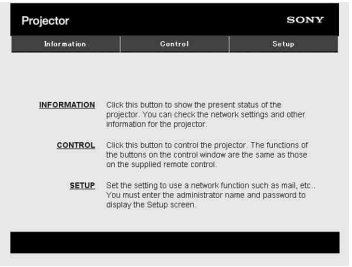


2 Configurare le impostazioni di rete per l'unità utilizzando "Imp. rete" nel menu Installazione 🔧 (☞ pagina 47).

3 Aprire il browser Web sul computer, inserire il seguente indirizzo nel campo dell'indirizzo, quindi premere il tasto Invio sul computer.

http://xxx.xxx.xxx.xxx
(xxx.xxx.xxx.xxx: indirizzo IP dell'unità)
È possibile verificare l'indirizzo IP dell'unità in "Imp. rete" nel menu Installazione 🔧.

Nel browser Web viene visualizzata la seguente finestra:


Projector
SONY
Information
Control
Setup
INFORMATION
Click this button to show the present status of the projector. You can check the network settings and other information for the projector.
CONTROL
Click this button to control the projector. The functions of the buttons on the control window are the same as those on the supplied remote control.
SETUP
Set the setting to use a network function such as mail, etc.. You must enter the administrator name and password to display the Setup screen.

Una volta configurate le impostazioni di rete è possibile aprire la finestra di controllo eseguendo solamente il passaggio **3** di questa procedura.

Funzionamento della finestra di controllo

Selezione delle pagine

Fare clic su uno dei pulsanti di selezione delle pagine per visualizzare la pagina delle impostazioni desiderata.

Pulsanti di selezione delle pagine

Impostazione delle restrizioni di accesso

È possibile limitare l'accesso di un utente a una pagina.

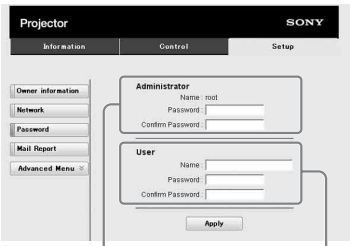
Administrator: accesso consentito a tutte le pagine

User: accesso consentito a tutte le pagine tranne la pagina Setup

Eseguire l'impostazione in [Password] della pagina Setup.

Al primo accesso alla pagina Setup, immettere "root" come nome utente e "Projector" per la password.

Il nome dell'amministratore è preimpostato come "root".



Area di immissione per [Administrator]

Area di immissione per [User]

Quando si cambia la password, immettere una nuova password dopo aver eliminato la password (*****) impostata precedentemente.

Nota

Se la password viene dimenticata, rivolgersi a personale Sony qualificato.

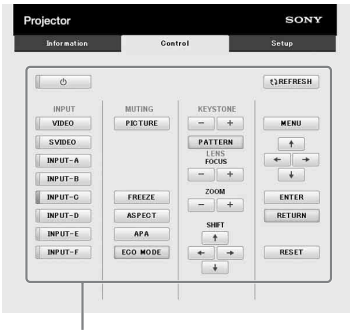
Verifica delle informazioni relative all'unità

È possibile verificare le impostazioni correnti del proiettore nella pagina Information.

Area informazioni

Gestione dell'unità da un computer

L'unità può essere controllata dal computer utilizzando la pagina Control.



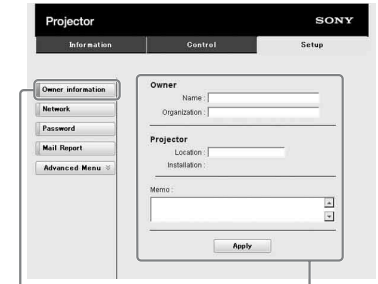
Area di utilizzo

Le funzioni dei tasti presenti nell'area di utilizzo corrispondono a quelle dei tasti presenti sul telecomando in dotazione.

Utilizzo della funzione rapporto di posta elettronica

Impostare la funzione rapporto di posta elettronica nella pagina Setup.
I valori immessi non vengono applicati fino alla selezione di [Apply].

1 Fare clic su [Owner information] per inserire le informazioni del proprietario registrate in rapporto di posta elettronica.

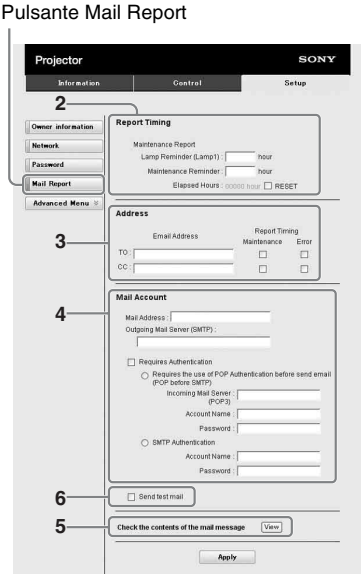


2 Impostare i tempi della funzione rapporto di posta elettronica.

Fare clic su [Mail Report] per aprire la pagina Mail Report.

Lamp Reminder (Lamp1): impostare i tempi per la sostituzione della lampada. Per reimpostare Lamp Reminder, eseguire "Impostaz. Lampada" sull'unità (☞ pagina 40).

Maintenance Reminder: impostare la frequenza di manutenzione. Per reimpostare Maintenance Reminder, selezionare la casella di controllo RESET quindi fare clic su [Apply].



3 Immettere l'indirizzo di posta elettronica in uscita nella casella Email Address quindi selezionare la casella di controllo Report Timing del rapporto di posta elettronica da inviare.

4 Impostare l'account di posta elettronica per l'invio dei rapporti di posta elettronica.

Mail Address: immettere l'indirizzo di posta elettronica.

Outgoing Mail Server (SMTP): immettere l'indirizzo del server di posta in uscita (SMTP).

Required Authentication: selezionare questa casella di controllo se per l'invio del messaggio di posta elettronica è richiesta l'autenticazione.

Requires the use of POP Authentication before send email (POP before SMTP): selezionare questa casella di controllo per eseguire l'autenticazione POP prima dell'invio di e-mail.

Incoming Mail Server (POP3): immettere l'indirizzo del server di posta in arrivo (POP3) da utilizzare per l'autenticazione POP.
Account Name: immettere l'account di posta elettronica.
Password: immettere la password.
SMTP Authentication: selezionare questa casella di controllo per eseguire l'autenticazione SMTP prima dell'invio di e-mail.
Account Name: immettere l'account di posta elettronica.
Password: immettere la password.

5 Confermare il contenuto del rapporto di posta elettronica.

Quando si fa clic su [View], vengono visualizzati i contenuti del rapporto di posta elettronica.

6 Inviare il messaggio di posta elettronica di prova.

Selezionare la casella di controllo Send test mail quindi fare clic su [Apply] per inviare il messaggio di posta elettronica di prova all'indirizzo impostato.

Note

- Non è possibile utilizzare la funzione rapporto di posta elettronica perché Outbound Port 25 Blocking sulla rete impedisce la connessione al server SMTP.
- Non è possibile immettere nella casella di testo i caratteri che seguono: ', ", \, &, <, >

Altro

Questa sezione descrive altre funzioni, come risolvere i problemi, come sostituire la lampada, ecc.

Informazioni sul Controllo per HDMI

Cos'è il Controllo per HDMI?

Controllo per HDMI è una funzione di controllo reciproco della norma HDMI conforme a una specifica HDMI CEC (Consumer Electronics Control). Collegando varie apparecchiature compatibili con il Controllo per HDMI come lettore per dischi Blu-ray a disco rigido, lettore/registratore DVD, amplificatore AV ecc. a un televisore compatibile con il Controllo per HDMI Sony o a un proiettore con un cavo HDMI, l'apparecchiatura collegata si sincronizzerà con il televisore o con il proiettore quando vengono utilizzati.

Uso della funzione Controllo per HDMI

- Collegare e assegnare correttamente le impostazioni di ciascuna apparecchiatura.
- Non spegnere l'alimentazione principale dell'apparecchiatura.
- Impostare l'ingresso del proiettore sull'ingresso HDMI al quale è collegata l'apparecchiatura.
- Controllare se l'immagine dall'apparecchiatura appare correttamente sul proiettore.

Collegamento di un'apparecchiatura compatibile con il controllo HDMI

Usare un cavo HDMI per collegare il proiettore e l'apparecchiatura compatibile con il Controllo per HDMI. Usare un cavo contrassegnato dal logo HDMI.

Impostazione del Controllo per HDMI

Prestare attenzione a effettuare le impostazioni corrette sia per il proiettore che per l'apparecchiatura compatibile con il controllo per HDMI collegata al proiettore. Per le impostazioni del proiettore, vedere pagina 42. Per le impostazioni dell'apparecchiatura compatibile con il controllo HDMI collegata al proiettore, fare riferimento alle relative istruzioni d'uso. Quando un'apparecchiatura compatibile con "Controllo per HDMI - Easy Setting" è collegata all'ingresso HDMI del proiettore, se si attiva la funzione Controllo per HDMI del proiettore, si attiverà anche la funzione Controllo per HDMI dell'apparecchiatura collegata.

Funzioni del Controllo per HDMI

- Accendendo o avviando la riproduzione sull'apparecchiatura collegata, il proiettore si accenderà e l'ingresso commuterà automaticamente sul connettore dell'apparecchiatura collegata.
- Spegnendo il proiettore, si spegnerà automaticamente anche l'apparecchiatura collegata.
- Cambiando l'impostazione della lingua del proiettore, cambierà automaticamente alla stessa lingua anche la corrispondente impostazione dell'apparecchiatura collegata.

Note

- Le funzioni disponibili del Controllo per HDMI variano in funzione dell'apparecchiatura. Fare riferimento alle istruzioni d'uso di ciascuna apparecchiatura.
- Potrebbe essere possibile sincronizzare anche apparecchiature di altre marche con funzioni simili, ma non è garantito.

Informazioni sulla specifica DCI

DCI è una specifica per i sistemi di proiezione cinematografica digitale, stabilita dall'ente per gli standard industriali DCI (Digital Cinema Initiatives), un affiliato dei sei principali studios di Hollywood.

Informazioni su x.v.Color

- "x.v.Color" è un nome commerciale attribuito ai modelli che possono realizzare un ampio spazio dei colori basato sulle specifiche xvYCC ed è un marchio commerciale di Sony Corporation.
- xvYCC è una norma internazionale che comprende le specifiche tecniche di uno spazio dei colori di gamma estesa per segnali video. La gamma del colore di xvYCC è maggiore di quella di sRGB usata con il sistema televisivo attuale.

Informazioni sulla funzione 3D simulato

- Quando si utilizza la funzione 3D simulato, tenere conto che l'immagine apparirà diversa dalla visualizzazione originale poiché questa funzione converte le immagini video.
- Tenere presente che, se l'unità è utilizzata per attività a scopo di lucro o per la trasmissione pubblica, la visualizzazione di immagini video in 2D come immagini in 3D tramite la conversione in 3D simulato costituisce una violazione dei diritti degli autori e dei produttori, che sono tutelati dalla legge.

Risoluzione dei problemi

Se l'unità funziona in modo irregolare, provare a diagnosticare e correggere il problema con le seguenti istruzioni. Se il problema permane, rivolgersi a personale Sony qualificato.

Alimentazione

Sintomo	Causa e rimedio
L'alimentazione non si accende.	→ L'alimentazione potrebbe non attivarsi se si spegne con il pulsante I/⏻ (accensione/attesa) e si riaccende poco dopo. Accendere l'alimentazione dopo circa 1 minuto. → Chiudere saldamente il coperchio della lampada, quindi serrare saldamente le viti (☞ pagina 63). → Controllare le spie di avvertenza (☞ pagina 59).
L'alimentazione si interrompe improvvisamente.	→ Verificare che "Power saving" nel menu Impostazione 🧰 sia impostato su "Attesa". (☞ pagina 40) → Impostare "Power saving" su "Disin.".

Immagine

Sintomo	Causa e rimedio
Nessuna immagine.	→ Verificare che il cavo sia collegato correttamente all'apparecchiatura esterna (☞ pagina 13). A seconda dell'apparecchiatura esterna, è possibile che l'unità non funzioni correttamente tramite il connettore HDMI 1. In questo caso, utilizzare il connettore HDMI 2, quindi selezionare l'ingresso. → Selezionare correttamente la sorgente di ingresso con il pulsante INPUT (☞ pagina 17). → Verificare che il segnale da computer sia impostato per l'uscita su un monitor esterno. → Se il segnale da computer notebook, e così via, viene emesso sul display e su un monitor esterno, l'immagine sul monitor esterno potrebbe non venire visualizzata correttamente. Impostare il computer in modo che emetta il segnale solo su un monitor esterno.
L'immagine è sfalsata.	→ Le immagini video sono visualizzate in 3D. Visionare le immagini video 3D con gli occhiali 3D e impostare "Sel. visualizz. 2D-3D" su "3D" (☞ pagina 41). Per convertire immagini video 3D in immagini video 2D, impostare "Sel. visualizz. 2D-3D" su "2D".
Le aree chiare o scure del video appaiono troppo chiare o scure.	→ Questo sintomo potrebbe presentarsi quando è presente in ingresso un livello di segnale RGB diverso da quelli della norma HDMI. Commutare il livello di uscita RGB dell'apparecchiatura collegata, oppure commutare la Gamma din. HDMI dell'unità (☞ pagina 43).
L'immagine è troppo scura.	→ Regolare correttamente "Contrasto" o "Luminosità" del menu Immagine 🖼 (☞ pagina 32).
L'immagine non è nitida.	→ Regolare la messa a fuoco (☞ pagina 9). → Si è depositata della condensazione sull'obiettivo. Lasciare l'unità accesa per circa 2 ore.

Sintomo	Causa e rimedio
L'immagine sfarfalla.	→ Per le immagini di un computer analogico, regolare correttamente "Fase" per "Regola segnale" nel menu Schermo (☞ pagina 38).
Il colore dei caratteri o dell'immagine non è corretto.	→ Selezionare la registrazione colore desiderata in "All. pannello" del menu Installazione (☞ pagina 46).
Sullo schermo permane un'immagine. (memoria immagine)	→ Se vengono visualizzate a lungo immagini di elevato contrasto non in movimento, può presentarsi un effetto di memoria d'immagine sullo schermo. Si tratta di un effetto temporaneo. La memoria d'immagine può essere eliminata spegnendo l'alimentazione per un momento.

Visualizzazione su schermo

Sintomo	Causa e rimedio
La visualizzazione su schermo non appare.	→ Impostare "Stato" nel menu Impostazione su "Inser." (☞ pagina 39). → Verificare che la spia ON/STANDBY si illumini in verde. Quando l'indicatore ON/STANDBY lampeggia in verde, l'unità è in fase di avvio. Attendere il termine del lampeggio e che resti acceso in verde.
Il nome del modello non scompare dallo schermo.	→ Il modo di visualizzazione dell'unità può essere già stato impostato all'acquisto. Rivolgersi al rivenditore di zona o a personale Sony qualificato.
I terminali di ingresso non compaiono.	→ Impostare "Ricer. ingr. aut." nel menu Funzione su "Disin." (☞ pagina 43).

Telecomando

Sintomo	Causa e rimedio
Il telecomando non funziona.	→ Le batterie potrebbero essere scariche. Sostituirle con batterie nuove. → Inserire le batterie con la polarità corretta. → Se vicino al rilevatore del telecomando è presente una lampada fluorescente, l'unità potrebbe non funzionare correttamente o funzionare in modo inaspettato. → Se si utilizza il trasmettitore Sincronizzato 3D e lo si punta al sensore del telecomando dell'unità, il telecomando potrebbe non funzionare correttamente. → Conferma la posizione del sensore del telecomando sull'unità (☞ pagina 4). → Impostare "Ricevitore IR" su "Anter. & Poster." nel menu Installazione (☞ pagina 45).

Immagini video 3D

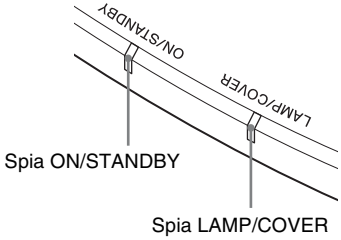
Sintomo	Causa e rimedio
L'immagine video non sembra un'immagine video 3D.	→ Verificare se gli occhiali 3D sono accesi (☞ pagina 19). → Accertarsi che la batteria negli occhiali 3D sia carica. → Verificare che il segnale di ingresso sia HDMI. → Impostare "Sel. visualizz. 2D-3D" su "Auto" o "3D" (☞ pagina 41). → Verificare che i segnali di ingresso siano segnali 3D compatibili (☞ pagina 73). → Se dall'apparecchiatura 3D collegata all'unità non viene trasmesso alcun segnale 3D, provare a riavviare l'apparecchiatura 3D collegata. → Quando la posizione di visione o del proiettore è troppo lontana dallo schermo, gli occhiali 3D potrebbero non essere in grado di visualizzare correttamente le immagini (☞ pagina 20). → Se si utilizza il Trasmettitore Sincronizzato 3D opzionale, verificare che sia posizionato entro la portata specificata (☞ pagina 16). → Il formato dello schermo non è adeguato. Impostare l'ingrandimento con zoom su basso e guardare lo schermo da una distanza maggiore (☞ pagina 79).

Altro

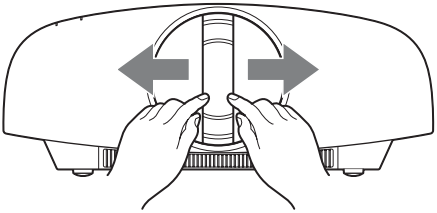
Sintomo	Causa e rimedio
La ventola è rumorosa.	→ Verificare l'impostazione di "Impostazione ventil." nel menu Impostazione (☞ pagina 39). → Verificare che la temperatura ambiente non sia troppo elevata. → Verificare le condizioni di installazione. Il numero di giri della ventola aumenta per mantenere l'affidabilità dei componenti del proiettore quando la temperatura del locale è superiore al normale. La ventola diventa leggermente più rumorosa. Il valore approssimativo della temperatura normale è 25°C.
Non è possibile effettuare la regolazione dello spostamento dell'obiettivo.	→ Non è possibile effettuare la regolazione dello spostamento dell'obiettivo all'esterno del campo di movimento. Regolare lo spostamento dell'obiettivo all'interno del campo di movimento (☞ pagina 12, 78)
L'unità e l'apparecchiatura collegata si accendono e spengono, visualizzano le immagini e agiscono contemporaneamente.	→ "Controllo per HDMI", "Autospegn. off" e "Autosp. PJ on" sono impostati su "Inser.". Impostarli su "Disin.". Per ulteriori informazioni, vedere "Imp. HDMI" (☞ pagina 42).

Spie di avvertenza

La spia ON/STANDBY o LAMP/COVER si illumina o lampeggia in caso di problemi del proiettore.



Sintomo	Causa e rimedio
LAMP/COVER lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 2 lampeggi)	→ Chiudere saldamente il coperchio della lampada, quindi serrare saldamente le viti (☞ pagina 63).
LAMP/COVER lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 3 lampeggi)	→ La temperatura della lampada è insolitamente alta. Spegnere e attendere che la lampada si raffreddi, quindi riaccendere l'alimentazione. → Se il sintomo persiste, la lampada potrebbe essere giunta al temine della durata utile. In questo caso, sostituire la lampada con una nuova (☞ pagina 62).
ON/STANDBY lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 4 lampeggi)	→ La ventola è guasta. Rivolgersi a personale Sony qualificato.
ON/STANDBY lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 2 lampeggi)	→ La temperatura interna è insolitamente elevata. Verificare che le prese di ventilazione non siano ostruite oppure se l'unità viene usata a quota elevata.
ON/STANDBY lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 6 lampeggi)	→ Premere il pulsante I/⏻ (accensione/attesa) per accendere l'unità. Se l'alimentazione non si accende, scollegare il cavo di alimentazione c.a. e verificare che la spia ON/STANDBY sia spenta. Dopo circa 10 secondi, ricollegare il cavo di alimentazione c.a. e riaccendere l'alimentazione. Se le spie si illuminano ancora, c'è un guasto dell'impianto elettrico. Rivolgersi a personale Sony qualificato.

Sintomo	Causa e rimedio
ON/STANDBY lampeggia in rosso. (frequenza di ripetizione di 5 lampeggi)	➔ Il coperchio dell'obiettivo non è completamente aperto. Spegnere e riaccendere l'unità. Se comunque il coperchio dell'obiettivo non si apre completamente, rivolgersi a personale Sony qualificato. **Suggerimento** In situazione urgente, fare riferimento all'illustrazione che segue per aprire manualmente il coperchio dell'obiettivo. Premere il pulsante I/⏻ (accensione/attesa) per accendere l'unità e utilizzarla. 

Nota

Se dovesse lampeggiare una spia di avvertenza diversa da quelle citate e il problema persiste anche dopo aver effettuato le precedenti operazioni, rivolgersi a personale Sony qualificato.

Elenchi dei messaggi

Messaggi di avvertenza

Messaggio	Causa e rimedio
Temp. alta! Lamp. off 1 min.	➔ Spegnere l'alimentazione. ➔ Verificare che le prese di ventilazione non siano ostruite (☞ pagina 5).
Frequenza fuori limite!	➔ La frequenza è fuori gamma. Trasmettere in ingresso un segnale la cui frequenza rientri nella gamma accettabile dell'unità (☞ pagina 67).
Sostituire la lampada.	➔ La lampada deve essere sostituita. Sostituire la lampada (☞ pagina 62). ➔ Se questo messaggio appare di nuovo dopo aver sostituito la lampada, la procedura di sostituzione della lampada non è stata completata. Verificare la procedura di sostituzione della lampada (☞ pagina 62). **Nota** Per cancellare questo messaggio, premere una volta un tasto qualsiasi sul telecomando o sul pannello di controllo dell'unità.
Temperatura proiettore alta. Impostazione ventil. "Alto" per uso proiettore a quote elevate.	➔ Verificare che le prese di ventilazione non siano ostruite (☞ pagina 5). ➔ Quando l'unità viene usata a quote elevate, impostare "Impostazione ventil." su "Alto" (☞ pagina 39). **Nota** Se la temperatura all'interno dell'unità rimane elevata, "Impostazione ventil." commuta su "Alto" dopo 1 minuto e la velocità della ventola aumenta.

Messaggio	Causa e rimedio
Modo risparmio energ. Lampada si spegne autom. tra 1 min.	→ "Power saving" è impostato su "Speg. lampada". (☞ pagina 40) **Nota** Se non viene immesso alcun segnale, la lampada si spegne dopo 1 minuto.
Modo risparmio energ. Proiettore commuta in attesa tra 1 min.	→ "Power saving" è impostato su "Attesa". (☞ pagina 40) **Nota** Se non viene immesso alcun segnale, l'alimentazione viene spenta dopo 1 minuto e il proiettore entra in modalità attesa.

Messaggi di attenzione

Messaggio	Causa e rimedio
x	→ Nessun segnale sull'ingresso selezionato. Verificare i collegamenti (☞ pagina 13).
Non applicabile!	→ Premere il pulsante corretto. → In queste condizioni non è possibile eseguire la funzione corrispondente al pulsante.

Sostituzione della lampada e pulizia dei fori di ventilazione (aspirazione)

La lampada che costituisce la sorgente luminosa ha una determinata vita utile. Se la luminosità della lampada diminuisce, il bilanciamento del colore dell'immagine è anormale, oppure appare sullo schermo "Sostituire la lampada.", la lampada potrebbe essere esaurita. Sostituire subito la lampada con una nuova (non in dotazione).

Attrezzatura necessaria:

- **Lampada per proiettore LMP-H330 (opzionale)**
- **Normale cacciavite con punta a croce**
- **Panno (per evitare i graffi)**

Attenzione

- La lampada è ancora calda dopo aver spento l'unità con il pulsante I/⏻ (accensione/attesa). Toccando la lampada, ci si potrebbe ustionare le dita. Quando si sostituisce la lampada, aspettare almeno 1 ora che si raffreddi.
- Non toccare la superficie dell'obiettivo. Se venisse toccata, pulire le ditate con un panno morbido.
- Prestare particolare attenzione alla sostituzione della lampada di un'unità installata sul soffitto.
- Quando si sostituisce la lampada di un'unità installata sul soffitto, non sostare direttamente sotto il coperchio della lampada. Quando si rimuove lo sportello della lampada (coperchio interno), cercare di non torcerlo.
  Se la lampada esplode, i frammenti possono provocare lesioni.
- Per rimuovere l'unità della lampada, mantenerla orizzontale e tirare direttamente verso l'alto. Non inclinare l'unità della lampada. Se tirando fuori l'unità della lampada in posizione inclinata la lampada si rompe, i frammenti potrebbero disperdersi e provocare lesioni.

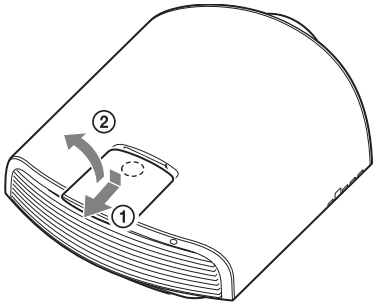
1 Spegnere l'unità e scollegare il cavo di alimentazione c.a.

2 Quando si posa l'unità su un piano quale una scrivania ecc., usare un panno per evitare di graffiarne la superficie. Posizionare l'unità sul panno.

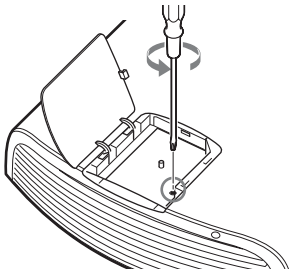
Nota

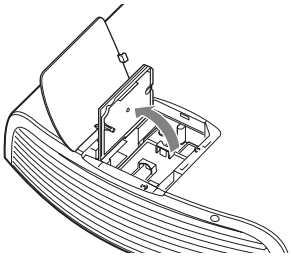
Controllare che l'unità sia posata su un piano stabile.

3 Quando si preme la parte ◌ indicata nell'illustrazione del coperchio della lampada, far scorrere ① quindi aprire ② il coperchio.

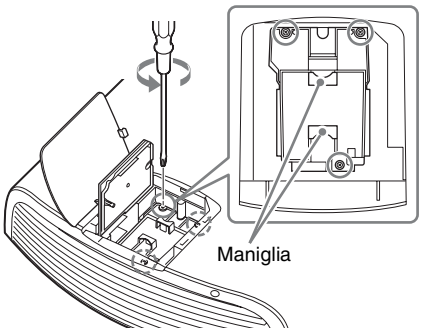


4 Allentare la vite dello sportello della lampada (coperchio interno) con un cacciavite Phillips, quindi aprire lo sportello.





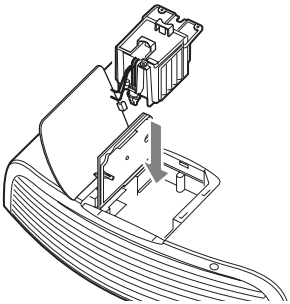
5 Allentare le 3 viti sulla lampada con il cacciavite Phillips. Sollevare la maniglia, quindi tirare fuori la lampada direttamente verso l'alto.



Nota

Tenere la lampada dalla maniglia per rimuoverla e fissarla.

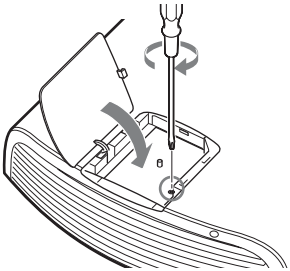
6 Spingere a fondo la nuova lampada con la maniglia e stringere le 3 viti.



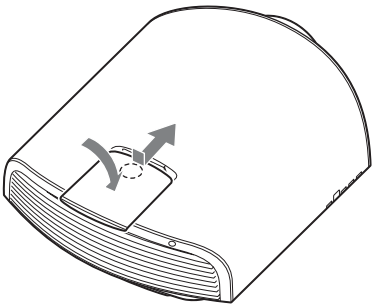
Nota

Prestare attenzione a non toccare il blocco ottico all'interno dell'unità.

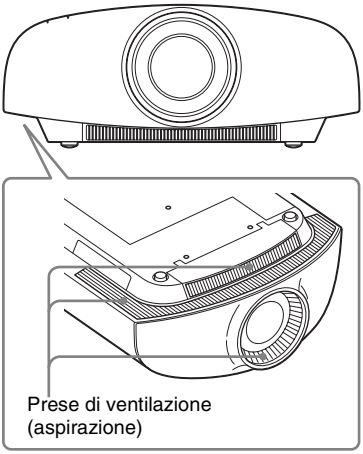
7 Chiudere lo sportello della lampada (coperchio interno), quindi serrare la vite.



8 Chiudere il coperchio della lampada.

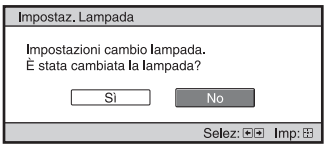


9 Togliere la polvere dalle prese di ventilazione (aspirazione) usando un panno morbido.

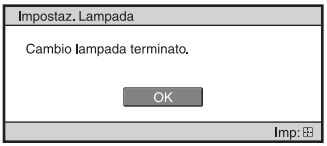


10 Accendere l'unità, quindi selezionare la voce di impostazione desiderata nel menu Impostazione .

Verrà visualizzata la schermata di menu che segue.



11 Selezionare "Sì".



Attenzione

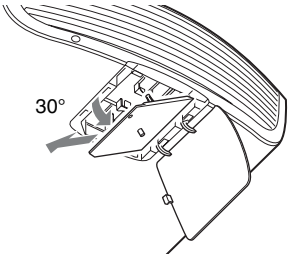
Non infilare le mani nella sede di sostituzione della lampada e fare in modo che non ci cadano dei liquidi o degli oggetti per evitare scossa elettrica o incendio.

Note

- Per la sostituzione, usare unicamente una lampada per proiettore LMP-H330. Usando lampade diverse dalla LMP-H330, l'unità potrebbe guastarsi.
- Prima di sostituire la lampada, spegnerla e scollegare il cavo di alimentazione, quindi verificare che l'indicatore ON/STANDBY si sia già spento.
- L'unità non si accenderà se la lampada non è montata saldamente in posizione.
- L'unità non si accenderà se il coperchio della lampada non è chiuso saldamente.
- Per cancellare un messaggio visualizzato sullo schermo, premere il pulsante sul telecomando o sul pannello di controllo dell'unità.

Nota sulla sostituzione di una lampada rotta nel caso di un'installazione a soffitto

Se la lampada si rompe, i frammenti possono spargersi e causare lesioni.
Se l'unità è montata sul soffitto, rimuovere lo sportello della lampada (coperchio interno) facendolo scorrere lentamente in orizzontale dopo averlo sollevato di 30 gradi. Cercare di non torcere lo sportello della lampada (coperchio interno).



Nota

La lampada contiene del mercurio. Le norme per lo smaltimento dei tubi fluorescenti esauriti dipendono dal paese di residenza. Seguire le regolamentazioni di smaltimento dei rifiuti applicabili nel proprio paese.

Pulizia

Pulizia del mobile

- Per togliere la polvere dal mobile, strofinarlo leggermente con un panno morbido. Se la polvere permane, strofinare con un panno morbido appena inumidito con una soluzione di detergente leggero diluito.
- Non usare mai alcun tipo di strofinaccio abrasivo, agenti di pulizia alcalini/acidi, polvere abrasiva o solventi volatili come alcol, benzene, diluente o insetticida.
- Pulire l'unità con un panno pulito. Utilizzare un panno sporco potrebbe graffiare l'unità.
- L'uso di tali sostanze o il contatto prolungato con materiali in gomma o vinile potrebbe danneggiare la superficie dello schermo e la finitura del mobile.

Caratteristiche tecniche

Voce		Descrizione
Sistema di visualizzazione		Pannello SXRD, sistema di proiezione
Dispositivo di visualizzazione	Dimensione dell'area effettiva di visualizzazione	18,8 mm SXRD
	Numero di pixel	26.542.080 pixel (8.847.360 pixel × 3)
Obiettivo di proiezione		Obiettivo zoom 2,1 x (motorizzato) f=21,3 mm - 46,2 mm F2,9 - F3,9
Sorgente luminosa		Tipo Ultra High Pressure Lamp 330 W
Dimensione schermo		Da 60 pollici a 300 pollici (da 1.524 mm a 7.620 mm) (misurata diagonalmente)
Segnali accettati		Vedere "Segnali preimpostati" (☞ pagina 67).
Ingressi segnale video	HDMI (2 ingressi), HDCP compatibile	RGB digitale/Y PB/CB PR/CR
	Y PB/CB PR/CR	Componenti: tipo fono Y con sincronismo: 1 Vp-p ±2 dB sincronismo negativo (terminazione a 75 ohm) PB/CB: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminazione a 75 ohm) PR/CR: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminazione a 75 ohm)
	INPUT A	Mini D-sub 15 pin RGB analogico: R: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminazione a 75 ohm) G: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminazione a 75 ohm) G con sincronismo/Y: 1 Vp-p ±2 dB sincronismo negativo (terminazione a 75 ohm) B: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminazione a 75 ohm) SYNC/HD: Ingresso sincronismo composito: Livello TTL, positivo/negativo Ingresso sincronismo orizzontale: Livello TTL, positivo/negativo VD: Ingresso sincronismo verticale: Livello TTL, positivo/negativo
Altri ingressi/ uscite	TRIGGER (2 connettori)	Presa per spinotto miniatura 12 VCC Max. 100 mA
	REMOTE	RS-232C: D-sub a 9 pin (femmina)
	LAN	RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
	IR IN	Presa per spinotto miniatura
	3D SYNC	Connettore RJ45
Dimensioni esterne (l/a/p)		520 mm × 200 mm × 640 mm (escluse sporgenze)
Massa		circa 20 kg
Requisiti di alimentazione		da 100 V a 240 V c.a., da 4,8 A a 2,0 A, 50/60 Hz

Voce	Descrizione
Potenza assorbita	480 W
Alimentazione in attesa	100V-120V CA: 3,5 W (quando “Modo di attesa” è impostato su “Standard”) / 0,3 W (quando “Modo di attesa” è impostato su “Basso”) 220V-240V CA: 3,9 W (quando “Modo di attesa” è impostato su “Standard”) / 0,4 W (quando “Modo di attesa” è impostato su “Basso”)
Temperatura di funzionamento	da 5°C a 35°C
Umidità di funzionamento	da 35% a 85% (senza condensazione)
Temperatura di immagazzinamento	da –20°C a +60°C
Umidità di immagazzinamento	da 10% a 90%
Accessori forniti	Vedere “Verifica degli accessori in dotazione” nella Guida rapida all’uso in dotazione.
Accessori opzionali	Lampada proiettore: LMP-H330 (per sostituzione)
	Supporto sospensione proiettore: PSS-H10
	Occhiali 3D: TDG-PJ1
	Trasmettitore Sincronizzato 3D: TMR-PJ2

Note

- I valori di massa e dimensioni sono approssimativi.
- Non tutti gli accessori opzionali sono disponibili in tutti i paesi o aree. Verificare presso il rivenditore Sony autorizzato.
- Le informazioni sugli accessori nel presente manuale sono aggiornate al mese di ottobre 2013.

Realizzazione e caratteristiche tecniche dell’unità accessori opzionali soggetti a modifica senza preavviso.

Segnali preimpostati

La seguente tabella presenta i segnali e i formati video che è possibile proiettare con questo apparecchio.
Se è presente in ingresso un segnale diverso dal segnale preimpostato mostrato in seguito, l’immagine potrebbe non essere visualizzata correttamente.

Memoria preimpostata n.	Segnale preimpostato (Risoluzione)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronismo	Passo (Dimensione H)
3	480/60i	480/60i (720 × 480i)	15,734	59,940	SonG/Y	–
4	576/50i	576/50i (720 × 576i)	15,625	50,000	SonG/Y	–
5	480/60p	480/60p (NTSC progressivo) (720 × 480p)	31,470	60,000	SonG/Y	–
6	576/50p	576/50p (PAL progressivo) (720 × 576p)	31,250	50,000	SonG/Y	–

Memoria preim-postata n.	Segnale preimpostato (Risoluzione)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronismo	Passo (Dimen-sione H)
7	1080/60i	1080/60i (1920 × 1080i)	33,750	60,000	SonG/Y	–
8	1080/50i	1080/50i (1920 × 1080i)	28,130	50,000	SonG/Y	–
10	720/60p	720/60p (1280 × 720p)	45,000	60,000	SonG/Y	–
11	720/50p	720/50p (1280 × 720p)	37,500	50,000	SonG/Y	–
12	1080/60p	1080/60p (1920 × 1080p)	67,500	60,000	–	–
13	1080/50p	1080/50p (1920 × 1080p)	56,260	50,000	–	–
14	1080/24p	1080/24p (1920 × 1080p)	26,973	23,976	–	–
18	720/60p (Frame packing)	720/60p (1280 × 720p)	90,000	60,000	–	–
19	720/50p (Frame packing)	720/50p (1280 × 720p)	75,000	50,000	–	–
20	1080/24p (Frame packing)	1080/24p (1920 × 1080p)	53,946	23,976	–	–
26	640 × 480	VESA 60	31,469	59,940	H-neg, V-neg	800
28		VESA 72	37,861	72,809	H-neg, V-neg	832
29		VESA 75 (IBM M3)	37,500	75,000	H-neg, V-neg	840
30		VESA 85 (IBM M4)	43,269	85,008	H-neg, V-neg	832
31	800 × 600	VESA 56	35,156	56,250	H-pos, V-pos	1024
32		VESA 60	37,879	60,317	H-pos, V-pos	1056
33		VESA 72	48,077	72,188	H-pos, V-pos	1040
34		VESA 75 (IBM M5)	46,875	75,000	H-pos, V-pos	1056
35		VESA 85	53,674	85,061	H-pos, V-pos	1048
37	1024 × 768	VESA 60	48,363	60,004	H-neg, V-neg	1344
38		VESA 70	56,476	70,069	H-neg, V-neg	1328
39		VESA 75	60,023	75,029	H-pos, V-pos	1312
45	1280 × 960	VESA 60	60,000	60,000	H-pos, V-pos	1800
47	1280 × 1024	VESA 60	63,974	60,013	H-pos, V-pos	1696
50	1400 × 1050	SXGA +	65,317	59,978	H-neg, V-pos	1864

Memoria preim-postata n.	Segnale preimpostato (Risoluzione)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronismo	Passo (Dimen-sione H)
55	1280 × 768	1280 × 768/60	47,776	59,870	H-neg, V-pos	1664
56	1280 × 720	1280 × 720/60	44,772	59,855	H-neg, V-pos	1664
74	3840 × 2160/ 60p*	3840×2160/60p (3840 × 2160)	135,000	60,000	–	–
75	3840 × 2160/ 50p*	3840 × 2160/50p (3840 × 2160)	112,500	50,000	–	–
76	4096 × 2160/ 60p*	4096 × 2160/60p (4096 × 2160)	135,000	60,000	–	–
77	4096 × 2160/ 50p*	4096 × 2160/50p (4096 × 2160)	112,500	50,000	–	–
78	4096 × 2160/30p	4096 × 2160/30p (4096 × 2160)	67,500	30,000	–	–
79	4096 × 2160/25p	4096 × 2160/25p (4096 × 2160)	56,250	25,000	–	–
93	3840 × 2160/24p	3840 × 2160/24p (3840 × 2160)	53,946	23,976	–	–
94	3840 × 2160/25p	3840 × 2160/25p (3840 × 2160)	56,25	25	–	–
95	3840 × 2160/30p	3840 × 2160/30p (3840 × 2160)	67,4325	29,97	–	–
96	4096 × 2160/24p	4096 × 2160/24p (4096 × 2160)	54	24	–	–

* Disponibile solo per segnale formato “YCbCr 4:2:0 / 8 bit”.

Numeri delle memorie preimpostate per ciascun segnale di ingresso

Segnale analogico

Segnale	Numero di memoria preimpostata
Segnale componente (connettori Y PB/CB PR/CR)	da 3 a 8, 10, 11
Segnale da computer (connettore INPUT A)	26, da 28 a 35, da 37 a 39, 55, 56

Segnale digitale

Segnale	Numero di memoria preimpostata
Segnale componente (connettori HDMI 1, 2)	da 3 a 8, da 10 a 14, da 18 a 20, 74 a 79, da 93 a 96
Segnale video GBR (connettori HDMI 1, 2)	da 3 a 8, da 10 a 14, da 18 a 20, 78, 79, da 93 a 96
Segnale da computer (connettori HDMI 1, 2)	da 10 a 13*, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55

* Alcuni segnali digitali provenienti da computer possono essere visualizzati come numero di memoria preimpostata per segnale componente o video GBR.

Segnali di ingresso e voci regolabili/impostabili

Le voci regolabili dei menu variano in funzione del segnale d'ingresso. Sono elencate nelle tabelle che seguono.
Le voci che non possono essere regolate non sono visualizzate nel menu.

Menu Immagine

Voce	Segnale di ingresso		
	Segnale Componenti	Segnale Video GBR	Segnale Computer
Creazione realtà	●	●	–
Diafram. avanz.	●	●	●
Contr. Spia	●	●	●
Proiez. Film	●	●	–
Enfasi movim.	● (esclusa memoria preimpostata numeri 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 93 a 96)	–
Contrasto	●	●	●
Luminosità	●	●	●
Colore	●	●	–
Tinta	●	●	–
Temp. colore	●	●	●
Dettaglio	●	●	–
NR	● (esclusa memoria preimpostata numeri 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 93 a 96)	–
MPEG NR	● (esclusa memoria preimpostata numeri 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 93 a 96)	–
Attenua sfumat.	●	●	–
Modo Film	● (esclusa memoria preimpostata numeri 14, 20, 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 14, 20, 78, 79 e 93 a 96)	–
Livello nero	● (esclusa memoria preimpostata numeri 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 93 a 96)	–
Correz. Gamma	●	●	●
Correz. colore	●	●	●

Voce	Segnale di ingresso		
	Segnale Componenti	Segnale Video GBR	Segnale Computer
Bianco chiaro	●	●	●
x.v.Color	●	–	–
Spazio colore	●	●	●

●: Regolabile/impostabile
– : Non regolabile/non impostabile

Menu Schermo

Voce	Segnale di ingresso		
	Segnale Componenti	Segnale Video GBR	Segnale Computer
Formato*1	● (esclusa memoria preimpostata numeri 76 a 79 e 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 96)	–
Sovrascansione	● (esclusa memoria preimpostata numeri 74 a 79 e 93 a 96)	● (esclusa memoria preimpostata numeri 78, 79 e 93 a 96)	–
Fase	–	–	● *2
Passo	–	–	● *2
Spostamento	● *2	● *2	●

●: Regolabile/impostabile
– : Non regolabile/non impostabile
*1: Per ulteriori informazioni, consultare le tabelle in “Modo formato”. (☞ pagina 74)
*2: È possibile effettuare l’impostazione solo nel caso di un segnale analogico.

Nota

Quando si collega un cavo di tipo HDMI ecc., verificare il tipo di segnale nel menu Informazioni (☞ pagina 48) e il segnale Digitale (☞ pagina 69) e le voci che è possibile regolare/impostare.

Segnali 3D compatibili

Questa unità accetta i seguenti tipi di segnali 3D.

Risoluzione	Formato segnale 3D
720/60, 50P	Formato fianco a fianco
	Formato sotto-sopra*
	Frame packing*
1080/60, 50i	Formato fianco a fianco*
1080/24P	Formato sotto-sopra*
	Frame packing*
1080/60, 50P	Formato fianco a fianco
	Formato sotto-sopra

*: Formato 3D obbligatorio degli standard HDMI.

Segnali 3D e regolazione/impostazione delle voci

Alcune voci sui menu potrebbero non essere disponibili per la regolazione/impostazione, in base ai segnali 3D.
Le voci che non possono essere regolate non sono visualizzate sul menu. Le seguenti tabelle indicano queste voci.

Voce	Segnali 3D			
	720/60, 50P	1080/60, 50i	1080/24P	1080/60, 50P
Creazione realtà	●	●	●	●
Diafram. avanz.	–	–	–	–
Contr. Spia	●	●	●	●
Proiez. Film	–	–	–	–
Enfasi movim.	–	–	●	–
NR	–	–	–	–
MPEG NR	–	–	–	–
Attenua sfumat.	–	–	–	–
Modo Film	–	–	–	–
x.v.Color	●	●	●	●
Formato	●	● (Non è possibile selezionare Comprimi)	●	●
Sovrascansione	–	–	–	–

●: Regolabile/impostabile
–: Non regolabile/non impostabile

Quando l'unità è impostata per convertire le immagini video 2D in immagini video 3D, alcune voci dei menu potrebbero essere non disponibili per la regolazione/impostazione, a seconda delle impostazioni "Formato 3D" del menu Funzione . Le voci che non possono essere regolate non sono visualizzate sul menu. Le seguenti tabelle indicano queste voci.

Voce	Formato 3D		
	Sotto-sopra	Fianco a fianco	3D simulato
Creazione realtà	●	●	●
Diafram. avanz.	–	–	–
Contr. Spia	●	●	●
Proiez. Film	–	–	–
Enfasi movim.	● (solo numero 14 memoria preimpostata)	–	●
NR	–	–	●
MPEG NR	–	–	●
Attenua sfumat.	–	–	●
Modo Film	–	–	–
x.v.Color	●	●	●
Formato*1	●	●	●
Sovrascansione	–	–	–

*1: Per ulteriori informazioni, consultare le tabelle in "Modo formato". (☞ pagina 74)

Modo formato

Le voci selezionabili variano in base al tipo di segnale di ingresso o formato 3D.
Per informazioni, vedere le tabelle di seguito. Le voci che non possono essere selezionate non sono visualizzate nel menu.

2D

Segnali compatibili	4096 × 2160	3840 × 2160	1920 × 1080 1280 × 720	720 × 480 720 × 576	Altri
Numero memoria preimpostata (☞ pagina 67)	76, 77, 78, 79, 96	74, 75, da 93 a 95	7, 8, da 10 a 14	da 3 a 6	26, 28 a 35, da 37 a 39, 55, 56
1.85:1 Zoom	–	–	●	●	–
2.35:1 Zoom	–	●	●	●	–
Normale	● *1	●	●	●	● *1
Allunga	–	–	–	●	–
Allung. V	–	–	●	●	–
Comprimi	–	–	●	●	–

*1: Non visualizzato nel menu se fissato a Normale.

3D

Segnali compatibili	1920 × 1080, 1280 × 720			
Formato 3D	Fianco a fianco	Sotto-sopra	Frame packing	3D simulato
Numero memoria preimpostata (☞ pagina 67)	7, 8, da 10 a 13	da 10 a 14	da 18 a 20	da 18 a 20
1.85:1 Zoom	●	●	●	●
2.35:1 Zoom	●	●	●	●
Normale	●	●	●	●
Allunga	–	–	–	–
Allung. V	●	●	●	●
Comprimi	● *2	●	●	●

*2: Comprimi non può essere selezionato se si immette il numero di memoria preimpostata 7, 8 o 13 (☞ pagina 67).

Condizioni di memorizzazione delle voci regolabili/impostabili

Ciascuna voce regolabile/impostabile viene memorizzata singolarmente per ciascun connettore di ingresso o segnale preimpostato. Per ulteriori informazioni, vedere le tabelle di seguito.

Numeri delle memorie preimpostate per ciascun segnale di ingresso

Ingresso	Numeri di memoria preimpostata
Ingresso A	26, da 28 a 35, da 37 a 39, 55, 56
Componenti	Da 3 a 8, 10, 11

Ingresso	Numeri di memoria preimpostata
HDMI 1 (2D)	Da 3 a 8, da 10 a 14, da 18 a 20, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55, 74 a 79, da 93 a 96
HDMI 2 (2D)	
HDMI 1 (3D)	7, 8, da 10 a 14, da 18 a 20
HDMI 2 (3D)	

Menu Immagine

Voce	Condizioni di memorizzazione
Preset calib.	Per ogni connettore di ingresso e segnale preimpostato
Reimpostazione	Per ogni connettore di ingresso e Preset calib.
Creazione realtà	
Diafram. avanz.	
Contr. Spia	
Proiez. Film	
Enfasi movim.	
Contrasto	
Luminosità	
Colore	
Tinta	
Temp. colore	
D93-D55	
Personalizza 1-5	
Guadagno R	Per ogni Temp. colore, Personalizza 1-5
Guadagno G	
Guadagno B	
Polarizzazione R	
Polarizzazione G	
Polarizzazione B	

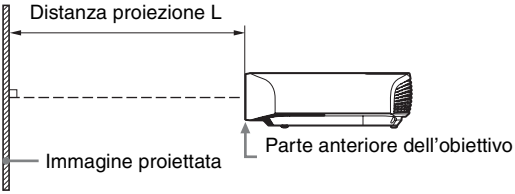
Voce	Condizioni di memorizzazione
Dettaglio	Per ogni connettore di ingresso e Preset calib.
NR	
MPEG NR	
Attenua sfumat.	
Modo Film	
Livello nero	
Correz. Gamma	
Correz. colore	
Bianco chiaro	
x.v.Color	
Spazio colore	

Menu Schermo

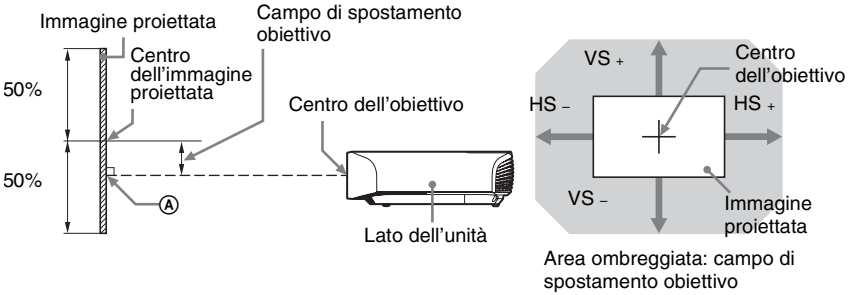
Voce	Condizione di memorizzazione
Formato	Per Posiz. Immagine 1.85:1, 2.35:1 o Personal. 1-3
Sovrascansione	Per ogni connettore di ingresso e segnale preimpostato
Regola segnale: Fase (segnale PC analogico)	Per ogni connettore di ingresso e segnale preimpostato
Regola segnale: Passo (segnale PC analogico)	Per ogni connettore di ingresso e segnale preimpostato
Regola segnale: Spostamento (Tutti segnali analogici)	Per ogni connettore di ingresso e segnale preimpostato

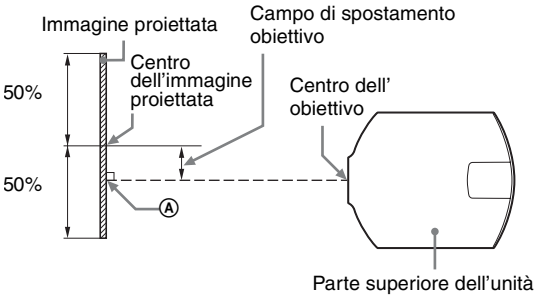
Distanza di proiezione e valori spostamento obiettivo

La distanza di proiezione indica la distanza tra la parte anteriore dell'obiettivo e la superficie proiettata.



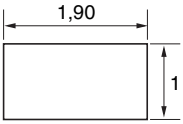
Il valore di spostamento obiettivo rappresenta la distanza in percentuale (%) per cui è possibile spostare l'obiettivo dal centro dell'immagine proiettata. Il valore di spostamento dell'obiettivo è pari a 0% quando il punto Ⓐ nell'illustrazione (punto ove una linea tracciata dal centro dell'obiettivo e l'immagine proiettata si incrociano ad angoli retti) è allineato con il centro dell'immagine proiettata e l'intera ampiezza o altezza dell'immagine proiettata è pari a 100%.





VS +: campo di spostamento obiettivo verticale (su) [%]
VS –: campo di spostamento obiettivo verticale (giù) [%]
HS +: campo di spostamento obiettivo verticale (destra) [%]
HS –: campo di spostamento obiettivo verticale (sinistra) [%]

Quando si proietta in formato 1.90:1 (Display intero nativo 17:9)



Distanza di proiezione

Unità: m

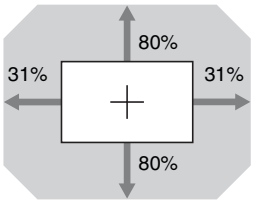
Dimensione immagine proiezione		Distanza proiezione L
Diagonale	Larghezza × Altezza	
80" (2,03 m)	1,80 × 0,95	2,23 – 4,90
100" (2,54 m)	2,25 × 1,18	2,81 – 6,14
120" (3,05 m)	2,70 × 1,42	3,39 – 7,38
150" (3,81 m)	3,37 × 1,78	4,25 – 9,25
200" (5,08 m)	4,49 × 2,37	5,70 – 12,36

Formula distanza di proiezione

D: dimensione immagine proiettata (Diagonale) Unità: m

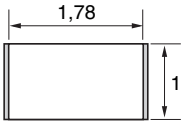
Distanza di proiezione L (lunghezza minima)	Distanza di proiezione L (lunghezza massima)
L=0,028860 × D – 0,0800	L=0,062212 × D – 0,0756

Campo di spostamento obiettivo



VS + = VS – = 80 – 2,581 × (HS + o HS –) [%]
HS + = HS – = 31 – 0,388 × (VS + o VS –) [%]

Quando si proietta in formato 1.78:1 (16:9)



Distanza di proiezione

Unità: m

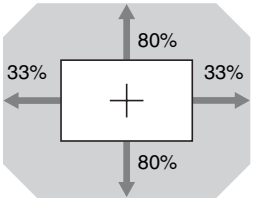
Dimensione immagine proiezione		Distanza proiezione L
Diagonale	Larghezza × Altezza	
80" (2,03 m)	1,77 × 1,00	2,35 – 5,15
100" (2,54 m)	2,21 × 1,25	2,96 – 6,46
120" (3,05 m)	2,66 × 1,49	3,56 – 7,77
150" (3,81 m)	3,32 × 1,87	4,47 – 9,73
200" (5,08 m)	4,43 × 2,49	5,99 – 13,00

Formula distanza di proiezione

D: dimensione immagine proiettata (Diagonale) Unità: m

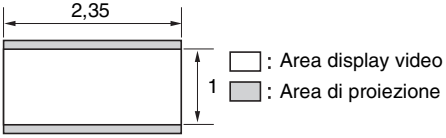
Distanza di proiezione L (lunghezza minima)	Distanza di proiezione L (lunghezza massima)
L=0,030333 × D – 0,0800	L=0,065387 × D – 0,0756

Campo di spostamento obiettivo



VS + = VS – = 80 – 2,424 × (HS + o HS –) [%]
HS + = HS – = 33 – 0,413 × (VS + o VS –) [%]

Quando si proietta in formato 2.35:1



Distanza di proiezione

Unità: m

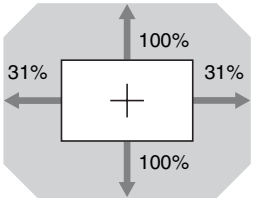
Dimensione immagine proiezione		Distanza proiezione L
Diagonale	Larghezza × Altezza	
80" (2,03 m)	1,87 × 0,80	2,33 – 5,10
100" (2,54 m)	2,34 × 0,99	2,93 – 6,39
120" (3,05 m)	2,80 × 1,19	3,53 – 7,69
150" (3,81 m)	3,51 × 1,49	4,43 – 9,63
200" (5,08 m)	4,67 × 1,99	5,93 – 12,86

Formula distanza di proiezione

D: dimensione immagine proiettata (Diagonale) Unità: m

Distanza di proiezione L (lunghezza minima)	Distanza di proiezione L (lunghezza massima)
L=0,030024 × D – 0,0800	L=0,064723 × D – 0,0756

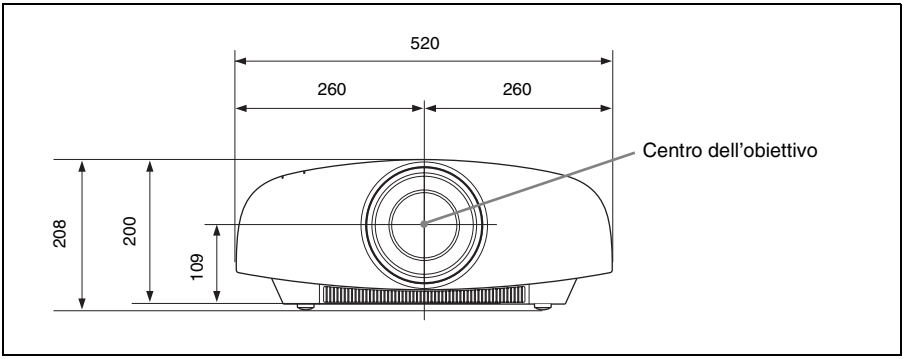
Campo di spostamento obiettivo



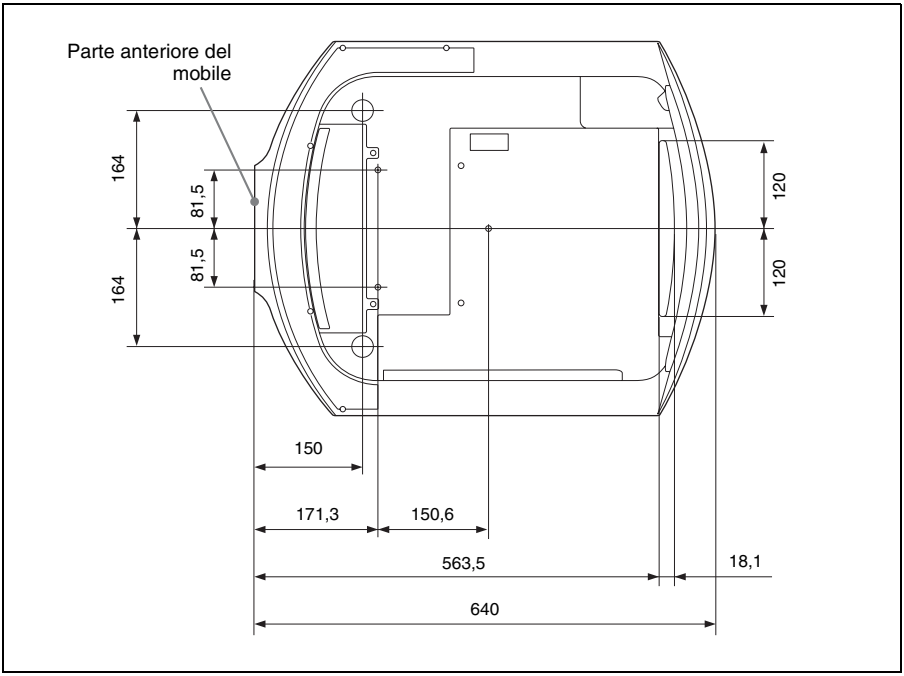
VS + = VS – = 100 – 3,226 × (HS + o HS –) [%]
HS + = HS – = 31 – 0,310 × (VS + o VS –) [%]

Dimensioni

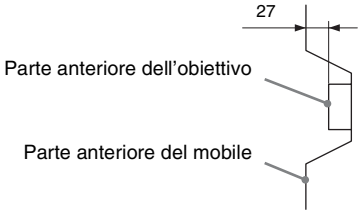
Anteriore Unità: mm



Base Unità: mm



La distanza tra la parte anteriore dell'obiettivo e la parte anteriore del mobile



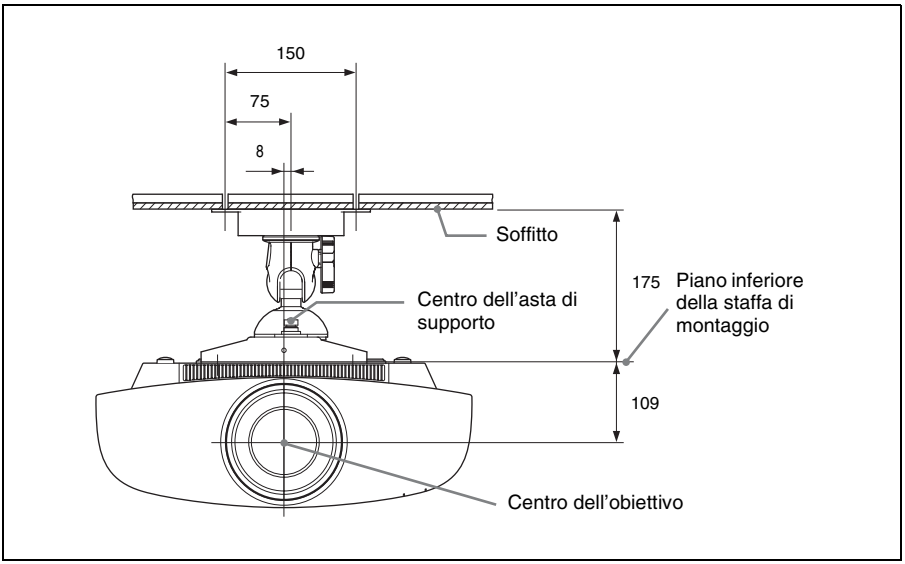
Montaggio del supporto per appendere il proiettore PSS-H10

Per i rivenditori

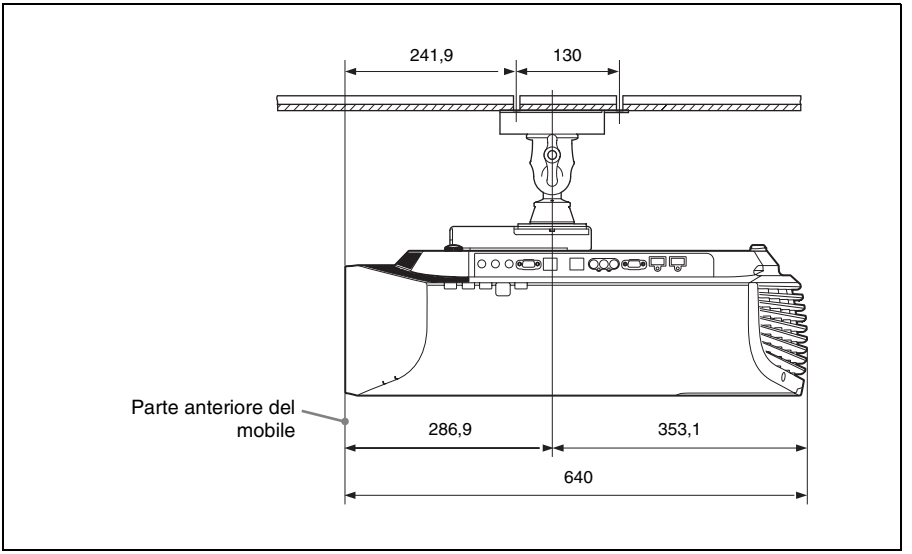
Utilizzare il supporto per appendere il proiettore Sony PSS-H10 e prendere provvedimenti per evitarne la caduta utilizzando cavi, e così via.
Per informazioni, consultare il manuale di installazione per rivenditori del PSS-H10.

Vista anteriore

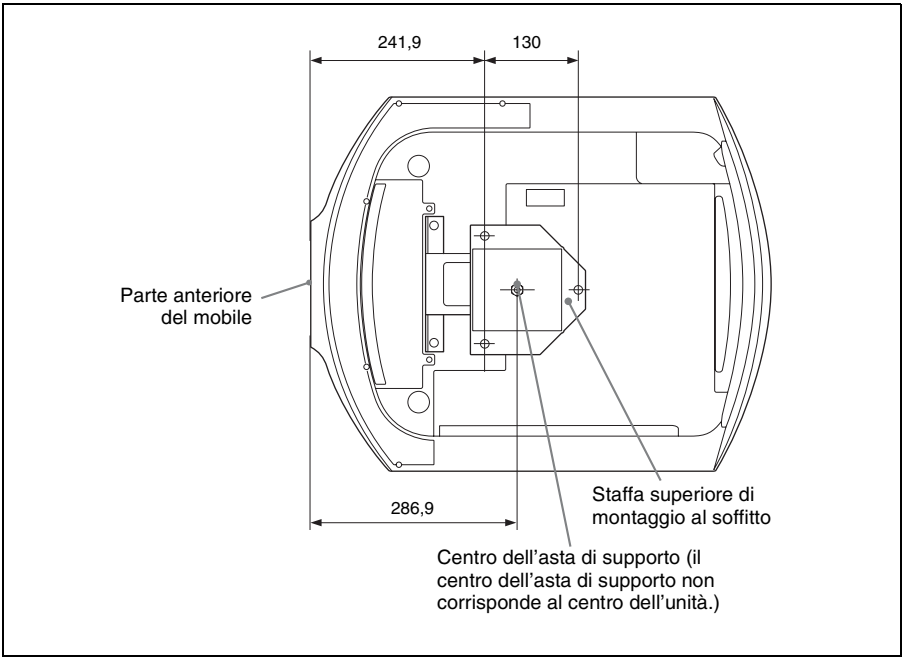
Unità: mm



Vista laterale Unità: mm



Vista dall'alto Unità: mm


241,9
130
Parte anteriore del mobile
286,9
Staffa superiore di montaggio al soffitto
Centro dell'asta di supporto (il centro dell'asta di supporto non corrisponde al centro dell'unità.)

Indice

A

All. pannello 46
Attenua sfumat. 33

B

Bianco chiaro 34

C

Cancellazione 46
Caratteristiche tecniche 66
Cinema Scuro Pro 31
Collegamento
  Apparecchiatura video 13
  Computer 15
  Trasmettitore Sincronizzato 3D 16
Colore 32
Connettore LAN 4
Contr. obiett. 45
Contr. Spia 31
Contrasto 32
Correz. colore 34
Correz. Gamma 34
Creazione realtà 31

D

Dettaglio 33
Diafram. avanz. 31
Dimensioni 82
Distanza di proiezione 79, 80, 81

E

Enfasi movim. 32

F

fH 48
Formato 23, 37
  1.85:1 Zoom 23, 37
  2.35:1 Zoom 23, 37
  Allung. V 24, 37
  Allunga 24, 37
  Comprimi 25, 37
  Normale 24, 37
fV 48

G

Gamma din. HDMI 43
Gira immagine 45

H

HDMI 13

I

ImageDirector3 ..... 27, 34
Imp. esperto 33
Imp. HDMI 42
Imp. rete 47
Impostaz. Lampada 40
Impostazione ventil. 39
Impostazioni 3D
  Effetto 3D simulato 42
  Formato 3D 41
  Luminosità 3D 41
  Regol. profondità 3D 42
  Sel. visualizz. 2D-3D 41

L

LAN, connettore 50
Linguaggio 39
Livello. nero (Regolazione) 34
Luminosità 32

M

Memorie preimpostate 48
Menu
  Funzione 41
  Immagine 30
  Impostazione 39
  Informazioni 48
  Installazione 45
  Schermo 36
Messaggi
  Attenzione 61
  Avviso 60
Modalità predefinita
  BRT CINE 26
  BRT TV 26
  CINEMA DIGITAL 26
  CINEMA FILM 1 26
  CINEMA FILM 2 26
  GAME 26
  PHOTO 26
  REF 26
  TV 26
Modello di prova 44
Modo di attesa 39
Modo Film 34
Motionflow 32

MPEG NR 33

N

NR 33

O

Obiett. anamorf. 45
Occhiali 3D
  portata di comunicazione degli occhiali 3D 20
  utilizzo degli occhiali 3D 19

P

Piedini anteriori (regolabili) 12
Posiz. Immagine
  Posiz. Immagine 36
  Utilizzo di Posiz. Immagine 21
Power saving 40
Preset calib.
  Cinema Digitale 30
  Cinema Film 1 30
  Cinema Film 2 30
  Foto 30
  Gioco 30
  Lumin. Cinema 30
  Luminosità TV 30
  Riferimento 30
  TV 30
Proiez. Film 32

R

Regola segnale
  Fase 38
  Passo 38
  Spostamento 38
Regolazione
  posizione dell'immagine 8
Reimpostazione
  reimpostare le voci 29
  voci ripristinabili 29
Rete 49
Ricer. ingr. aut. 43
Ricevitore IR 45
Risoluzione dei problemi 56

S

Segnali 3D compatibili 73
Segnali preimpostati 67
Selezione scatto 45
Sfondo 44
Sovrascansione 37
Spazio colore 35
Specifica DCI 55
Stato 39

T

Telecomando
  Ubicazione dei comandi 6
Temp. colore 33
Timer lampada 48
Tinta 32

U

Ubicazione dei comandi
  Lato anteriore/destro 4
  Posteriore/Fondo 5
Uscita SINC 3D 42

X

x.v.Color 35, 55

Informazioni sui marchi

- "PlayStation" è un marchi di fabbrica registrati di Sony Computer Entertainment Inc.
- I termini HDMI e HDMI High-Definition Multimedia Interface e il logo HDMI sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC negli Stati Uniti e in altri paesi.
- "Blu-ray" e "Blu-ray Disc" sono marchi commerciali dell'Associazione Blu-ray Disc.

Controllo per HDMI è una funzione di controllo reciproco della norma HDMI conforme alla specifica HDMI CEC (Consumer Electronics Control). Questo proiettore supporta DeepColor, x.v.Color, LipSync, il segnale 3D e il segnale di ingresso da computer della norma HDMI. Supporta anche HDCP.

© 2013 Sony Corporation